



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**  
**CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO Y PUBLICIDAD**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**TEMA:**

REINTERPRETACIÓN LÚDICA DEL DISEÑO ICONOGRÁFICO DE LOS SIGNOS Y FIGURAS MUSICALES, PARA ESTIMULAR LA EDUCACIÓN MUSICAL EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL SUBNIVEL ELEMENTAL U.E 28 DE SEPTIEMBRE AÑO LECTIVO 2017-2018

Trabajo de grado previo a la obtención del título de Licenciado en la Especialidad de Diseño y Publicidad

**AUTOR:**

Marcos Gabriel Hidalgo Carlosama

**DIRECTORA:**

MSc. Elizabeth Maryanella Castro Mediavilla

**IBARRA-FEBRERO -2019**

## ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 12 de Febrero de 2019

Magíster

Raimundo López

DECANO FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIAS Y TECNOLOGÍA FECYT

Presente.-

De mi consideración:

Por medio del presente, pongo a su conocimiento que el señor Marcos Gabriel Hidalgo Carlosama de la carrera de Diseño y Publicidad, realizó la defensa privada del Trabajo de Grado Titulado: **“REINTERPRETACIÓN LÚDICA DEL DISEÑO ICONOGRÁFICO DE LOS SIGNOS Y FIGURAS MUSICALES, PARA ESTIMULAR LA EDUCACIÓN MUSICAL EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL SUBNIVEL ELEMENTAL UNIDAD EDUCATIVA 28 DE SEPTIEMBRE AÑO LECTIVO 2017-2018”** previo a la obtención del Título de Licenciatura.

Atentamente,



**MSc. Elizabeth Castro**  
**DIRECTORA DEL TRABAJO DE GRADO**

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

Ibarra, 12 de Febrero de 2019

Magíster

Raimundo López

DECANO FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA FECYT

Presente.


De mi consideración:

Por medio del presente **CERTIFICAMOS** que el Trabajo de Grado de autoría del señor Marcos Gabriel Hidalgo Carlosama, ha sido revisado y corregido, por lo que se autoriza realizar el **EMPASTADO RESPECTIVO**, previo a la obtención del Título de Licenciado en Diseño y Publicidad.

Atentamente,



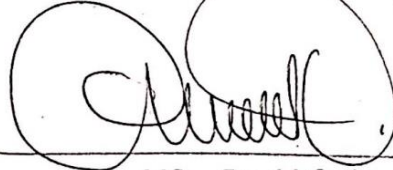
MSc. Elizabeth Castro  
**DIRECTORA TRABAJO DE GRADO**



MSc. Iván Guamán  
**MIEMBRO TRIBUNAL**



Lcdo. Gandhi Godoy  
**MIEMBRO TRIBUNAL**



MSc. David Ortiz  
**MIEMBRO TRIBUNAL**



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

## BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

### AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

#### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	100363558-6		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	Hidalgo Carlosama Marcos Gabriel		
<b>DIRECCIÓN:</b>	Ciudadela Municipal		
<b>EMAIL:</b>	<a href="mailto:mharcosdeath@yahoo.com">mharcosdeath@yahoo.com</a>		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	062 652 140	<b>TELF. MÓVIL:</b>	0939906029

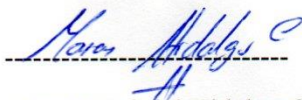
DATOS DE LA OBRA	
<b>TÍTULO:</b>	“REINTERPRETACIÓN LÚDICA DEL DISEÑO ICONOGRÁFICO DE LOS SIGNOS Y FIGURAS MUSICALES, PARA ESTIMULAR LA EDUCACIÓN MUSICAL EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL SUBNIVEL ELEMENTAL U.E 28 DE SEPTIEMBRE AÑO LECTIVO 2017-2018”
<b>AUTOR (ES):</b>	Hidalgo Carlosama Marcos Gabriel
<b>FECHA: DD/MM/AAAA</b>	15 de febrero de 2019
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>
<b>TÍTULO POR EL QUE OPTA:</b>	Licenciatura en Diseño y Publicidad
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	Lcda. Elizabeth Castro, Msc.

## 2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Marcos Gabriel Hidalgo Carlosama, con cédula de identidad Nro. 100363558-6; en calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales del trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación del trabajo en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

## 3. CONSTANCIA

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y es el titular de los derechos patrimoniales; por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.



Marcos Gabriel Hidalgo Carlosama

100363558-6

Ibarra, 15 de febrero de 2019

## **AUTORÍA**

Yo, Marcos Gabriel Hidalgo Carlosama, portador de la cedula de ciudadanía Nro. 100363558-6, declaro bajo juramento que el trabajo de grado aquí descrito es de mi autoría; no ha sido previamente presentado a ningún grado y calificación profesional. y que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

**Marcos Gabriel Hidalgo Carlosama**

## **DEDICATORIA**

De la manera más simple y sincera quiero dedicar este trabajo a docentes y estudiantes, para contribuir con el diálogo de saberes y el sueño de enseñar y de aprender.

**Marcos Hidalgo C.**

## **AGRADECIMIENTO**

Mi total agradecimiento a la Universidad Técnica del Norte, la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología; a la Carrera de Diseño y Publicidad. A mi esposa, padres, tíos y hermanos que formaron mi ideología y criterio.

**Marcos Hidalgo**



## ÍNDICE DE CONTENIDO

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR.....	ii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL .....	iii
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN .....	iv
AUTORÍA.....	vi
DEDICATORIA.....	vii
AGRADECIMIENTO .....	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	13
ÍNDICE DE FIGURAS.....	14
RESUMEN.....	16
INTRODUCCIÓN .....	18
OBJETIVOS.....	20
Objetivo General .....	20
Objetivos específicos .....	20
CAPÍTULO I.....	21
1.    Marco Teórico.....	21
1.1.    Diseño Gráfico y Publicidad .....	21
1.2.    Sociología del Diseño Gráfico. ....	21
1.3.    El Diseño Gráfico en el Ecuador .....	22
1.4.    Fundamentación del Diseño Gráfico.....	24
1.5.    Aplicaciones del Diseño .....	27
1.6.    Ámbitos y Principios de Diseño Grafico.....	27
1.6.1.    Lenguaje visual y pictogramas.....	30
1.6.2.    El diseño gráfico en el aprendizaje .....	30
1.7.    Ilustración de personajes infantiles.....	32

1.8.	Estilos en el diseño de personajes .....	33
1.9.	Innovar en diseño gráfico.....	34
1. 10.	Argumentación cromática y semántica del color .....	35
1.11.	Diseñando para la educación.....	36
1.12.	Diseño lúdico como recurso didáctico en la educación infantil.....	36
1.13.	Educación y escritura musical.....	37
1.14.	Enfoques de la educación musical. ....	40
1.15.	Educación música y estimulación en los niños y niñas.....	42
1.16.	La educación inclusiva como política del estado ecuatoriano .....	42
1.17.	Indicadores de educación inclusiva, Ministerio de Educación.....	44
1.17.	Contexto legal Ecuatoriano abierto a recibir aportes didácticos al currículo de educación cultural y artística ECA en la educación general básica. ....	44
<b>CAPÍTULO II .....</b>		<b>45</b>
2.	Metodología de la Investigación .....	45
2.1.	Método Inductivo.....	45
2.2.	Método Deductivo .....	46
2.3.	Método Analítico.....	46
2.4.	Método Sintético .....	46
2.5.	Método Estadístico .....	47
2.6.	Método Bibliográfico .....	47
2.7.	Técnicas De Investigación .....	47
2.8.	Población .....	47
2.9.	Muestra: .....	48
<b>CAPÍTULO III.....</b>		<b>48</b>
3.	Análisis e Interpretación de Resultados .....	48

3.1.	Proceso para la recolección de datos.....	48
3.2.	Análisis de los datos.....	49
<b>CAPÍTULO IV .....</b>		<b>60</b>
4.	Propuesta Alternativa .....	60
4.1.	Conceptualización de la Guía .....	60
4.2.	Contextualización y Alcances de los Personajes Diseñados “Amigos de la Música” <sup>61</sup>	
4.3.	Criterios y Proceso Artísticos Aplicados .....	62
4.4.	Bocetaje.....	63
4.5.	Lenguaje, Estilo .....	63
4.6.	Contribución Analógica de los Personajes “Amigos de la Música” .....	64
4.8.	Uso de la Cromática. ....	65
4.9.	Transferencia del Dibujo en Papel a Programa de Diseño .....	71
4.10.	Intervención Digital Creativa.....	73
4.11.	Funcionalidad de Personajes en la Enseñanza Aprendizaje de la Lectura y Escritura Musical. ....	82
4.12.	Eficacia del diseño gráfico en enseñanza aprendizaje de melodías.....	83
4.13.	Construcción Grafica Temática de las Unidades de la Guía .....	83
4.13.1.	Unidad Uno .....	83
4.13.2.	Unidad Dos.....	85
4.13.3.	Unidad Tres .....	89
4.13.4.	Unidad cuatro .....	92
4.13.5.	Unidad cinco .....	93
4.14.	Sistematización de observaciones en la aplicación de la guía en niños y niñas de la Escuela 28 de Septiembre. ....	96
5.	<b>IMPACTOS .....</b>	<b>99</b>

<b>6.</b>	<b>DIFUSIÓN .....</b>	<b>99</b>
<b>7.</b>	<b>GLOSARIO .....</b>	<b>100</b>
<b>8.</b>	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>102</b>
<b>8.1.</b>	<b>Conclusiones.....</b>	<b>102</b>
<b>8.2.</b>	<b>Recomendaciones.....</b>	<b>104</b>
<b>9.</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>105</b>
<b>10.</b>	<b>ANEXOS .....</b>	<b>110</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Sociología del diseño gráfico.....	21
<b>Tabla 2.</b> El diseño en el Ecuador.....	23
<b>Tabla 3.</b> Aplicaciones del diseño de Norberto Chávez. ....	27
<b>Tabla 4.</b> Principios del diseño .....	28
<b>Tabla 5.</b> Diseñar para niños.....	31
<b>Tabla 6.</b> Recursos visuales .....	32
<b>Tabla 7.</b> Enfoque socios históricos y culturales en la construcción de los signos. ....	41

## ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Digrama de flujo del aprendizaje lúdico .....	36
<i>Figura 2.</i> Estadística sobre la importancia de motivar la educación musical.....	49
<i>Figura 3.</i> Estadística sobre el nivel de comprensión de docentes del sistema de símbolos de la música .....	51
<i>Figura 4.</i> Estadística sobre el nivel de comprensión de los niños y niñas del sistema de símbolos de la música.....	52
<i>Figura 5.</i> Estadística sobre si un nuevo material lúdico contribuiría a estimular la educación musical en los estudiantes de educación elemental. ....	53
<i>Figura 6.</i> Estadística sobre si la música siempre ha desempeñado un papel importante en el proceso de la enseñanza aprendizaje. ....	54
<i>Figura 7.</i> Estadística sobre si en el momento de la clase podemos identificar el desánimo de los estudiantes cuando revisan una partitura como tarea del profesor .....	55
<i>Figura 8.</i> Estadística sobre; utilizar los elementos lúdicos para rediseñar las figuras musicales ayudarían a la mejor comprensión visual.....	56
<i>Figura 9.</i> Estadística sobre la posibilidad de incluir un nuevo método didáctico pedagógico de Educación Musical para los estudiantes del nivel elemental. ....	57
<i>Figura 10.</i> Estadística sobre la factibilidad de incorporar instrumentos musicales. ....	58
<i>Figura 11.</i> Estadística sobre los alcances de la educación artística actual. ....	59
<i>Figura 12.</i> Boceto de la nota musical Do. Ilustración y diseño del personaje Dormilona .....	65
<i>Figura 13.</i> Boceto de la nota musical Re. Ilustración y diseño del personaje Respiron .....	65
<i>Figura 14.</i> Boceto de la nota musical Mi. Ilustración y diseño del personaje Mirón.....	66
<i>Figura 15.</i> Boceto de la nota musical Fa. Ilustración y diseño del personaje Fani Luna. ....	67
<i>Figura 16.</i> Boceto de la nota musical Sol. Ilustración y diseño del personaje Solcito Inti .....	68
<i>Figura 17.</i> Boceto de la nota musical La. Ilustración y diseño del personaje: Laboriosa .....	68
<i>Figura 18.</i> Boceto de la nota musical SI. Ilustración y diseño del personaje Silbadora .....	69
<i>Figura 19.</i> Boceto de las figuras musicales redonda, blanca y negra y corchea. ....	70
<i>Figura 20.</i> Redibujo de bocetos con herramientas digitales. Sol, Re y Si.....	71
<i>Figura 21.</i> Redibujo de bocetos con herramientas digitales; Mi, La y Fa.....	71

<i>Figura 22. Redibujo de bocetos con herramientas digitales; Do y la araña pentagrama.....</i>	<i>72</i>
<i>Figura 23. Redibujo de bocetos con herramientas digitales. Figuras musicales Ratones .....</i>	<i>72</i>
<i>Figura 24. Redibujo de bocetos con herramientas digitales.....</i>	<i>73</i>
<i>Figura 25. Redibujo de bocetos con herramientas digitales.....</i>	<i>74</i>
<i>Figura 27. Redibujo de bocetos con herramientas digitales.....</i>	<i>75</i>
<i>Figura 28. Redibujo de bocetos con herramientas digitales. Sol Inti.....</i>	<i>76</i>
<i>Figura 29. Redibujo de bocetos con herramientas digitales.....</i>	<i>76</i>
<i>Figura 30. Redibujo de bocetos con herramientas digitales.....</i>	<i>77</i>
<i>Figura 31. Comparación del sistema tradicional de signo y figuras musicales con la propuesta rediseñada .....</i>	<i>78</i>
<i>Figura 32. Redibujo de bocetos con herramientas digitales.....</i>	<i>79</i>
<i>Figura 33. Redibujo de bocetos con herramientas digitales. Figura musical redonda .....</i>	<i>80</i>
<i>Figura 34. Redibujo de bocetos con herramientas digitales.....</i>	<i>80</i>
<i>Figura 35. Redibujo de bocetos con herramientas digitales.....</i>	<i>81</i>
<i>Figura 36. Redibujo de bocetos con herramientas digitales.....</i>	<i>81</i>
<i>Figura 37. Aplicación de diseño gráfico a la lectura musical .....</i>	<i>82</i>
<i>Figura 38. Aplicación de diseño gráfico a la lectura musical .....</i>	<i>83</i>
<i>Figura 39. Construcción de la guía por unidades .....</i>	<i>84</i>
<i>Figura 40. Construcción de la guía por unidades .....</i>	<i>85</i>
<i>Figura 41. Construcción de la guía por unidades .....</i>	<i>86</i>
<i>Figura 42. Construcción de la guía por unidades .....</i>	<i>87</i>
<i>Figura 43. Construcción de la guía por unidades .....</i>	<i>87</i>
<i>Figura 44. Construcción de la guía por unidades .....</i>	<i>88</i>
<i>Figura 47. Construcción de la guía por unidades .....</i>	<i>91</i>
<i>Figura 48. Instrumento sugerido en la metodología.....</i>	<i>92</i>
<i>Figura 49. Construcción de la guía por unidades .....</i>	<i>93</i>
<i>Figura 50. Construcción de la guía por unidades .....</i>	<i>94</i>
<i>Figura 51. Construcción de la guía por unidades .....</i>	<i>94</i>
<i>Figura 52. Comparación entre rediseño y sistema musical universal .....</i>	<i>95</i>

## RESUMEN

El presente estudio se ha realizado a fin de responder a la necesidad de rediseñar el sistema grafico tradicional iconográfico de los signos y figuras musicales, ya que la educación musical carece de recursos visuales adaptados y adecuados en la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura musical de los estudiantes del subnivel elemental. El objetivo consistió en reinterpretar de forma lúdica el diseño Iconográfico de los signos y figuras musicales y así mejorar el proceso educativo, por lo que fue importante diagnosticar el diseño iconográfico tradicional actual, sus alcances y limitaciones, determinar su naturaleza abstracta y excluyente así como construir alternativas gráficas lúdicas de mayor impacto visual e incidencia. El estudio permitió comprobar que la naturaleza gráfica de las notas figuras musicales tradicionales limita el acceso al proceso de enseñanza de la escritura musical a los niños y niñas del subnivel elemental, así como la frustración de los docentes por no comprender el sistema musical y no contar con recursos visuales que permitan mediar el conocimientos hacia los niños y niñas. El diseño gráfico destacó su compromiso social y educativo al de construir el sistema tradicional y construir una propuesta de guía basada en las valiosas cualidades del diseño gráfico y la creatividad al servicio de los altos intereses educativos, musicales y humanos.

**Palabras claves:** diseño gráfico; música; educación



## **ABSTRACT**

This study has been carried out in order to redesign the graphic traditional iconographic system of signs and musical figures due to musical education lacks of visual resources adapted and appropriate to the reading and writing learning process of music in elementary sublevel of basic education students. The objective is to reinterpret the iconographic design as well its signs and musical figures in a ludic way. By using so, students will improve the learning process. In that sense, it was important to diagnose the traditional iconographic design, the scope and limitations, to determine the abstract and excluding nature as well as to build ludic graphic alternatives of a higher visual impact and incidence. The study allowed to verify the graphic nature in musical notes. The study allowed to text the graphic nature of the traditional musical figures limit the access to the teaching of music writing process in kids of the elementary sublevel of basic general education as well as the frustration of teachers because they do not understand the musical system and their visual resources that allow to mediate the knowledge to the children. The graphic design highlighted his social and educational commitment to de-construct the traditional system and build a guide proposal based on the valuable qualities of graphic design and creativity at the service of high educational, musical and human interests.

**Keywords:** graphic design; education music

## INTRODUCCIÓN

El ser humano tiene afianzado una cultura visual, la información viaja a través de las imágenes, por lo tanto, las imágenes son tan importantes como el lenguaje verbal; además son mediadoras de las relaciones sociales y de aprendizaje.

El diseño gráfico genera una comunicación efectiva, placentera e ilustrativa, y al mismo tiempo logra ser excluyente y no funcional. El diseño gráfico, como bien cultural y como lenguaje a través de la comunicación no verbal, constituye un elemento con valor incuestionable en la vida de las personas, por lo tanto, el enigma visual forma parte de la vida cotidiana.

En el ámbito educativo el diseño gráfico cumple un rol trascendental, por esta razón, las imágenes lúdicas son las mediadoras en todo el proceso de transferencia del conocimiento, entonces resulta que, un diseño gráfico lúdico puede hacer la gran diferencia y motivar la enseñanza, por lo tanto, el aprendizaje del sistema musical está inmerso en todo proceso educativo, desde las nociones básicas hasta los conocimientos más avanzados, es por eso que se debe emplear de manera creativa diferentes métodos que indiquen una mejor valoración al sistema que se vaya a aplicar, en este caso el aspecto creativo.

El siguiente proyecto de grado está enfocado en generar aportes que surgen desde el Diseño Gráfico hacia el proceso de educación musical en el subnivel elemental, en ese sentido, el diseño gráfico como eje transversal de todos los aspectos de la vida, busca reinterpretar de forma lúdica los signos y figuras musicales con fines didácticos, los cuales en su contexto tradicional universal poseen alto nivel de abstractos y no permiten una fácil aprehensión.

A través de ésta investigación se determinó aportes significados a la pedagogía, los mismos que permiten estimular la educación musical mediante la reinterpretación grafica de los signos y figuras musicales.

La motivación de éste tema surgió por la evidente desvalorización que se tiene de la educación musical en el sistema educativo público, en vista de su aparente complejidad la educación musical en el nivel elemental no ha profundizado la lectura musical como método formal de aprendizaje; basándose en la inutilidad de los signos y figuras musicales tradicionales en el proceso de estimulación de la educación musical. La simbología e iconografía existente en el método tradicional de lectura musical no está adaptada a los intereses de los niños y niñas del nivel elemental puesto que, son visualmente abstractos saturados y colapsan entre sí en una sola proporción de espacio, por lo que son poco entendibles y no motivan el aprendizaje de la lectoescritura musical.

Los educandos al momento de contar con herramientas didácticas armónicamente diseñadas de forma lúdica estimularán en sí mismo la educación musical, una modificación al sistema visual tradicional de enseñanza musical contribuye en reavivar el deseo de aprender y de beneficiarse integralmente de los aportes significativos de la música en el proceso educativo y de desarrollo social, cultural y humano.

Es evidente, la necesidad de incrementar una guía metodológica en la cual se explique el sistema tradicional de enseñanza, a través del sistema de reinterpretación lúdica de los signos y figuras para la repotenciación visual en los niños de seis a ocho años; esto permitirá que los docentes de educación cultural y artística manejen un recurso práctico y eficaz.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

Reinterpretar de forma lúdica el diseño Iconográfico de los signos y figuras musicales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura musical en las niñas y niños del subnivel elemental de la Unidad Educativa 28 de Septiembre en el año lectivo 2017-2018.

### **Objetivos específicos**

1. Diagnosticar el diseño iconográfico tradicional empleando rediseños de los símbolos musicales universales.
2. Determinar los niveles de complejidad en el proceso visual correspondiente al aprendizaje de la lectoescritura musical en los niños del subnivel elemental de la U.E 28 de Septiembre.
3. Establecer los aspectos gráficos y visuales de los signos y símbolos musicales.
4. Determinar los elementos gráficos lúdicos de mayor impacto visual comunicativo.

# CAPÍTULO I

## 1. Marco Teórico

### 1.1.Diseño Gráfico y Publicidad

El diseño gráfico es una actividad creativa dedicada a producir visualidades. Es una actividad cuya cualidad comunicativa interrelaciona diversos campos de los conocimientos sociológicos, culturales, tecnológicos y artísticos. El diseño gráfico es la actividad central en el medio de la publicidad, potencia los valores de un producto, construye una estética acorde al interés emocional y práctico del mercado industrial y público objetivo. El diseño gráfico construye la identidad de los actores comerciales y sociales que interactúan en las sociedades.

### 1.2.Sociología del Diseño Gráfico.

El Diseño Gráfico está presente en cada etapa del devenir humano, la gráfica comunicacional tiene base desde los primeros registros de actividad social.

**Tabla 1.** *Sociología del diseño gráfico.*

Etapas		Descripción
Arte rupestre	→	Pinturas pintadas sobre piedras, representando a animales y seres humanos 20 mil A.C.
Diseño Egipcio	→	Sistema de escritura jeroglífica y creación de soporte llamado papiro.
La edad media	→	Ornamentaciones y decoraciones, ilustraciones con fines religiosos.
La imprenta de Johan Gutenberg 1440	→	Se crea un artefacto capaz de reproducir textos e imágenes sobre papel en escala masiva. Nace la industria de la imprenta

---

<b>La revolución industrial.</b>	→	moderna, esto permitió lanzar un sinnúmero de productos impresos en todo el mundo. Con el surgimiento de la industria mecanizada se desarrollan la economía y los mercados, los campesinos se desplazan a las ciudades para trabajar en las fábricas y aparecen las zonas comerciales y la competencia para vender a las masas los nuevos productos elaborados, es así como se desarrolla la técnica publicitaria.
<b>La era digital, siglo XX</b>	→	Surgimiento de las computadoras y programas especiales de diseño, permitió que el diseño gráfico pueda ser realizado de manera digital, se da impulso a los límites visuales.

---

Fuente: Elaboración propia en base a información obtenida de artículo digital “Breve Historia del Diseño Gráfico”, publicado en Freelancer Comunidad, el 10 febrero, 2015.

### **1.3. El Diseño Gráfico en el Ecuador**

El diseño en el Ecuador tiene sus propios registros, la narrativa referente al devenir de la práctica del diseño gráfico sitúa a la mitad del siglo XX; sin embargo, en términos socio históricos y diseño es parte de la realidades pre-hispánicas y coloniales, en cuyos contextos inclusive expresan radicales divergencias ya que el mundo andino prehispánico contiene en el marco de lo visual y epistémico otros parámetros de valoración.

Luz María Calisto y Gisela Calderón, quienes recogen la historia del diseño en el Ecuador señalan:

“Vivimos actualmente en la “era de la imagen” y detrás de toda imagen hay un realizador, un diseñador, sin embargo, poco o casi nada se reflexiona sobre el diseño y el diseñador como actores fundamentales en los campos social, cultural e histórico. De ahí la necesidad de hacer un recorrido por el diseño gráfico del Ecuador, que si bien tiene sus antecedentes en los ideogramas, gráficos y símbolos de las culturas aborígenes y en el posterior desarrollo de la imprenta, es a partir de 1970, época en que el diseño se desarrolla como disciplina profesional, que despunta como una actividad reconocida”. (Luz María Calisto y Gisela Calderón, 2011).

Es en el marco del desarrollo económico por del boom petrolero y crecimiento de los centro urbanos que el diseño se configura, por esta razón es identificado por la sociedad como un ámbito profesional reconocido.

**Tabla 2.** *El diseño en el Ecuador.*

<b>Periodos</b>	<b>Valoración histórica</b>
<b>Andino</b>	El período andino se caracteriza por un lenguaje compuesto por signos y símbolos cosmogónicos tanto figurativos amazónicos como el geométrico andino.
<b>Colonial</b>	En el caso colonial, el lenguaje es sincrético, con íconos y símbolos religiosos y la introducción de la imprenta. Se anula los ideogramas andinos y se asume la representación occidental de las formas.
<b>Independencia y República</b>	En esta época se afianza la reproducción mecánica de la información; el siglo XX, marca el inicio de los medios de comunicación con la creación de periódicos y revistas, y continúa, más o menos estable hasta los años sesenta que es cuando se

---

<b>Década 1970</b>	<p>desarrolla la gráfica publicitaria y se vislumbra el diseño gráfico como una actividad profesional.</p> <p>La actividad gráfica se asocia con enfoques arquitectónicos y artísticos plásticos- Con el “boom” petrolero aparecen las necesidades de las empresas en dar identidad a su producción por lo que se establecen en las principales ciudades, editoriales, imprentas, agencias de publicidad que serán las encargadas de desarrollar estrategias de marketing, comunicación y gráfica publicitaria.</p>
<b>Década 1980</b>	<p>Profesionalización del diseño gráfico. Auge del diseño editorial. Se fundan los primeros institutos de enseñanza del diseño gráfico. El diseño editorial tiene un gran impulso con el nacimiento de las primeras editoriales, la circulación de revistas y con la aparición del primer periódico a color. Se incorporan en la dinámica de la publicada el aporte de las computadoras y programas específicos de diseño gráfico.</p>
<b>Década 1990</b>	<p>Se fundan algunas facultades, escuelas e institutos de diseño. Un hecho trascendental es la fundación de la Asociación de Diseñadores Gráficos de Pichincha y la realización por primera vez en el país, de bienales de diseño.</p>
<b>Expansión del diseño gráfico.</b>	<p>Aparecen las primeras publicaciones sobre diseño gráfico ecuatoriano; la ilustración también se visibiliza con la publicación de libros de textos infantiles, cuentos y cómics.</p>

---

Fuente: Elaboración propia, sistematización del libro de Luz María Calisto y Gisela Calderón, publicado por la Universidad Católica 2011.

#### **1.4.Fundamentación del Diseño Gráfico**



El diseño es un ámbito del saber que involucra de forma esencial la creatividad como cualidad humana, también es un eje transversal en todos los aspectos de la vida social y cultural.

Según la revista digital Definición ABC, se señala que:

“El diseño gráfico es una disciplina y profesión que tiene el fin de idear y proyectar mensajes a través de la imagen. Al diseño gráfico se lo llama también comunicación visual porque entraña una íntima relación con la comunicación como ciencia teórica y disciplina gráfica”. (Definicion ABC, 2017, pág. 3).

El lenguaje visual es sin duda el principal canal del aprendizaje, la cultura visual representa el segmento de mayor incidencia en la psicología de las sociedades, además es el principal medio por el que las sociedades construyen, codifican y descodifican mensajes. El diseño es un concepto holístico aplicable a todos los ámbitos de la vida; sin embargo, en el contexto profesional se define como una profesión con alto valor competitivo y función social.

La publicación digital de la empresa de diseño “Definición Concepto” (2017) manifiesta que: “El diseño gráfico es una especialidad o profesión, cuyo objetivo es satisfacer necesidades de comunicación visual. Se ocupa de organizar imagen y texto, producidos en general por medios industriales, para comunicar un mensaje específico, a un determinado grupo social y con objetivos claros y definidos”. (Definicion ABC , 2017, pág. 1)

En éste contexto, el diseño gráfico se alinea a los campos de la comunicación visual frente a la demanda de la industria y la naturaleza competitiva del mercado. El desarrollo de los mercados, los cambios generacionales de paradigmas en la población mundial construyen nuevos ángulos teóricos de entendimiento del diseño. Diseñar cada vez se convierte en un acto creativo, incidido

por la dinámica de las ciencias sociales y las nuevas ciencias del mercado que florecen con las economías.

En tal virtud, Abraham Moles, sociólogo francés (1981) menciona que:

“A mediados de los años sesenta se produce una crisis al diseño, misma que motivo el pluralismo en el uso de teorías y metodologías para diseñar” (Moles, 1981, pág. 2).

El diseño visto como arte tiene destacados hitos, al decir del italiano Leonardo da Vinci la genialidad de sus inventos; se constituyeron en demostrar la capacidad inventiva y de diseño trascendental.

Desde el punto de vista histórico Bürdek, reconocido académico en el campo de la creatividad (1994) manifiesta:

“Leonardo da Vinci está considerado como el representante más destacado del diseño en el Renacimiento en virtud de la significación y la inventiva de su obra” (Bürdek, Bernhard E. Pg 19, 1994).

El diseño tiene cualidad de invención, por lo tanto, es el resultado de proceso creativo calificado de un ser humano motivado por interés propio, social o institucional.

En este mismo contexto Bringhurst, teórico del diseño gráfico (2012) puntualiza:

“El diseño es una disciplina ubicada e inaprensible, es la actividad mediante la que se realiza la configuración de los objetos y de los mensajes visuales, actividad que está en constante cambio e interacciones teóricamente con otros distintos terrenos del conocimiento” (Bringhurst R, Garone M, González C, Margolin V, Jiménez L, Morales L, 2012, p. 3)

En síntesis, el valor del diseño es polivalente, ya que atraviesa la ética diversas ciencias y necesidades humanas como la educación, la comunicacional y en definitiva, es reflejo en sí mismo a la naturaleza creativa del ser humano y las sociedades.

### **1.5. Aplicaciones del Diseño**

El diseño tiene varias orientaciones entre ellas el diseño educativo. También tiene la propiedad de contribuir con el desarrollo de los procesos educativos de enseñanza aprendizaje, favoreciendo los ambientes de aprendizaje y las herramientas didácticas, en este contexto escolar, el diseño educativo abarca las tres dimensiones definidas por Norberto Chávez.

**Tabla 3.** *Aplicaciones del diseño de Norberto Chávez.*

<b>Dimensiones</b>		<b>Orientaciones</b>
1		El diseño como arte aplicado.
2		El diseño como técnica de comunicación.
3		El diseño como ciencia y tecnología.

Fuente: interpretación propia basada del libro cómo hacer publicidad: un enfoque teórico-práctico de Romeo Antonio Figueroa Bermúdez.

### **1.6. Ámbitos y Principios de Diseño Grafico**

El diseñador tiene una alta responsabilidad social debido a que su contribución social favorece el entendimiento y la comunicación, sin embargo se torna fundamental que el diseño abandone su forma acrítica de la realidad y su funcionalismo, permitiendo enriquecer la conciencia social y generar aportes vitales en el proceso de sociabilidad y humanización.

Norberto Chavez (2006), expresa que:

“El diseño asume cada vez una mayor responsabilidad en la definición del entorno habitable. Paradójicamente, el pragmatismo acrítico imperante sigue empobreciendo la conciencia social y cultural de los profesionales. Este título propone una reflexión crítica, a veces radical, acerca de la relación entre la práctica y la realidad social” (Chavez N , 2006,p.5)

**Tabla 4.** *Principios del diseño*

<b>Principios</b>	<b>Definición</b>
<b>Convencionalidad</b>	El signo debe configurarse conforme alguna combinación de los códigos gráficos culturalmente vigentes. La idea de nuevos lenguajes gráficos resulta absurda: si un lenguaje es nuevo, no se entiende.
<b>Ocurrencia</b>	La ocurrencia compensa la convencionalidad al darle relevancia al mensaje. Pero el grado de atipicidad necesario no siempre es el máximo posible. Cada caso requiere un grado de ocurrencia diferente.
<b>Eficacia</b>	El signo ha de cumplir, como mínimo, todas las funciones para las cuales ha sido creado. Valores, como por ejemplo la estética, no pueden subordinar la eficacia del comunicado gráfico sino, por el contrario, potenciarla.
<b>Propiedad</b>	El signo debe inscribirse en el paradigma identitario de su emisor. No basta con la firma: el comunicado mismo debe identificar al emisor. La identidad no consiste en hablar del emisor sino en hablar como él.
<b>Respeto</b>	Tal como sucede con el emisor, la gráfica debe ajustarse y respetar los códigos del receptor. Se habla para él, para que él entienda.
<b>Pertinencia</b>	El signo debe ajustarse al registro del vínculo comunicacional que se entabla entre emisor y receptor. Solo conociendo ese vínculo, es posible establecer el tono adecuado que cada ocasión amerita.
<b>Densidad</b>	Entre lo vacío y lo lleno debe haber una relación de sentido. El signo debe estar saturado, o sea, carente de zona

---

	privadas de sentido. Si al eliminar un elemento nada se pierde, es porque ese elemento sobraba.
<b>Economía</b>	El despilfarro es comunicacionalmente negativo. El signo no debe contener redundancias superfluas o excesos gráficos.

---

Fuente: Decálogo. Diez principios del diseño gráfico. Foro-Diseño. Foroalfa. Sitio web:  
<https://foroalfa.org/articulos/diez-principios-del-diseno-grafico>

Los principios del diseño fundamentan el proceso creativo enfocado en el logro efectivo de la misión y visión del diseño. Por otra parte, connotados teóricos aportan visiones que enriquecen la comprensión.

Wucius Wong, puntualiza:

“El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas” (Wong, 2014).

Es decir, que el diseño es una acción creativa controlada determinada por su finalidad y las relaciones de contexto y contenidos comunicacionales, pero contrario a este enfoque funcionalista del diseño Robert Gllam Scott añade:

“La creación satisface las necesidades humanas, bien, pues, ¿cómo distinguimos un acto creador? como dije antes; produce algo nuevo, pero con ello sólo hemos resuelto un aspecto superficial del problema. La creación no existe en el vacío, forma parte de un esquema humano, personal y social, hacemos algo porque lo necesitamos, esto es, si somos creadores. Es ésta la única elección que cabe en la vida: o limitamos nuestros deseos y necesidades para adaptarnos a lo que las circunstancias nos ofrecen, o bien utilizamos toda nuestra imaginación,

conocimiento y habilidad para crear algo que responda a dichas necesidades” (Gillam, 1951, p.5).

### **1.6.1. Lenguaje visual y pictogramas**

El pictograma es las formas graficas que adquiere la cognición.

Corbacho (2012), manifiesta que:

“Los signos son elementos visuales que transmiten ideas, con origen en las culturas pre alfabetizadas, estos podrían encontrarse en la propia naturaleza (e interpretarse según el estado de la ciencia) o ser creados por el ser humano” (Corbacho, 2012, p.5).

Los símbolos son una representación perceptible de una idea y dependen del sentido de quien lo emite y los recepta (IEBS comunidad, 2017). “Ofrecer ilustraciones es ampliar las fronteras visuales, darles un nuevo mundo lleno de posibilidades, lleno de sensaciones y motivar el aprendizaje” (Espinoza, 2012).

En el campo visual, los pictogramas constituyen un recurso capaz de adaptarse a todos los ámbitos que se desarrolla en la diversidad, el diseño indica que se hace uso de otros canales sensoriales, la percepción y la semántica (León, 2012).

### **1.6.2. El diseño gráfico en el aprendizaje**

El diseño está íntimamente ligado al aprendizaje, ya que tanto, los contenidos y las formas están sujetos al diseño mismo, el cual garantiza la generación del aprendizaje. Mediante el diseño se construyen, recrean, adaptan conceptos y procesos. Es la visualidad la que ordena todos los contenidos que conducen el proceso de aprendizaje.

Según Paredro, página digital en diseño (2013) señala:

“La cuestión visual en los roles pedagógicas son de suma importancia, como lo sabemos el impacto que genera una imagen puede ser muy representativa también para la enseñanza, esto puede ser posible si se pretende generar también nuevas proyecciones de aprendizaje, con esto logramos entender que la postura lógica entre los elementos educativos y el diseño gráfico, tiende a una apertura de nuevas técnicas que favorezcan el proceso de educación” (Paredro, 2013, p.6)

El diseño en general, adquiere otras cualidades cuando se diseña para estudiantes de nivel elemental. Los niños y niñas como público objetivo demandan la incorporación de recursos estéticos lúdicos y el enriquecimiento del lenguaje visual mediante la exploración de formas, espacios y colores. Por otra parte, se puede definir ciertas pautas orientadoras en base a diversos criterios.

**Tabla 5.** *Diseñar para niños.*

<b>Puntos clave</b>	<b>Explicación</b>
<b>Atraer sin distraer</b>	Esto significa usar imágenes cuando agregan algo al contenido, no cuando distraen de lo que los estudiantes deben aprender. Las imágenes deben complementar y enriquecer el texto.
<b>Calidad de la Imagen</b>	La calidad de la imagen es tan importante como el contenido de la imagen. Una mala imagen puede hacer que los alumnos pierdan confiabilidad de la información.
<b>Psicología del color</b>	Todos los colores tienen significados generales e impresiones particulares, se torna fundamental conocer la psicología del color así como los intereses específicos del grupo objetivo.
<b>Fuente limpias. Diseño lógico.</b>	Es importante usar fuentes de forma consistente. Reducir la carga cognitiva en el diseño, mientras más armónico más comprensible. Utilizar espacio en blanco para oxigenar la comunicación visual con los niños y niñas.

---

Construir tu diseño alrededor de puntos focales claves. Tan pronto como los alumnos abran una nueva página o módulo, sus ojos deben enfocarse en un elemento específico que capte de qué se trata la página. Si su diseño tiene demasiados puntos focales, a los alumnos perderán el interés.

Las imágenes deben reflejar el mensaje central y ser fáciles de procesar para los alumnos.

---

Fuente: Elaborado en base al artículo de revista de tecnología reforums (2017).

**Tabla 6. Recursos visuales**

Recurso visual	Definición
<b>Pictogramas</b>	Un pictograma es un signo que representa esquemáticamente un símbolo, objeto real o figura. Un pictograma es enteramente comprensible con sólo tres miradas. En el diseño de un pictograma deberían suprimirse todos los detalles sobrantes.
<b>Ideogramas</b>	Un ideograma es un tipo de logograma que puede representar un objeto, relación abstracta o idea. Los ideogramas suelen formarse por la combinación de pictogramas.

---

Fuente: Elaborado en base al artículo de revista de tecnología reforums (2017).

### **1.7. Ilustración de personajes infantiles**

“En relación al diseño de personajes infantiles se puede definir tipología en los protagonismos, basándonos en los estudios de Cubells sobre el diseño de personajes infantiles, cabe el esbozo



de una posible clasificación tipológica de los personajes. Muy sucintamente, se pueden señalar dos grandes corrientes: la Fantasía y el Realismo” (Moran, 2003).

Dentro de la fantasía se aluden los duendes, las fantasías animadas, los objetos que cobran vida, los animales que se personifican, las fantasías futuristas. Y dentro del realismo se define la caricaturización de personajes de la vida real en quienes se destaca sus talentos, carácter y visiones particulares que proyectan mensajes al público infantil.

Los inicios de la ilustración se remontan desde la época paleolítica, pasando por las imágenes de la cultura egipcia donde se divisan los bajo relieves y grabados y por consiguiente en todas las culturas, a diferencia de la pintura la ilustración cumple una función concreta, existe por un motivo explícito.

Vite-Barrezuela experto en el campo del diseño (1999) señala:

“La función primaria de una ilustración es la de realizar la interpretación gráfica de una idea, realizado por conocimientos de la forma, la luz, el color, la perspectiva, lo que viene a ser la interpretación. Un ilustrador se somete a la idea, pero le presta su habilidad creadora al llevarla a la práctica, el cual se basa principalmente en el uso de técnicas artísticas tradicionales” (Vite-Barrezuela, 1999, p,17).

La ilustración es el mecanismo ideal para llegar al público infantil, ya que reúne todos los factores psicológicos de la imagen y la comunicación, el diseño de ilustraciones temáticas permite abordar, sintetizar ideas y conceptos para lograr la trasmisión efectiva de contenidos.

### **1.8. Estilos en el diseño de personajes**

- Estilos. Estilo Simple

- Estilo Cartoon
- Estilo Disney
- Estilo Manga/ Anime
- Estilo Comic Americano
- Estilo Ilustración
- Estilo 3D
- Estilo 8bits (pixel art)

### **1.9. Innovar en diseño gráfico**

El diseño es innovador por naturaleza, la palabra innovador refleja el dinamismo de ideas de vanguardia que rompe esquemas y es capaz de orientar la creación a los intereses reales de la creatividad funcional.

El Instituto de publicidad y mercadotecnia de España, (2018) añade:

“Innovar en diseño gráfico significa aportar algo nuevo y desconocido que además funcione para comunicar algo en especial. También significa introducir modificaciones a lo que ya está hecho para que sobresalga de lo tradicional y de lo ya conocido. El diseño debe ser viable y útil. Cuando hablamos de diseño gráfico publicitario, por ejemplo, se innovará solo si el diseño envía un mensaje claro y termina realmente apoyando a los objetivos, realizándolos e incluso superando las expectativas” Instituto de publicidad y mercadotecnia, 2018, p.3).

La innovación es un principio que de forma incesante transforma las metodologías de proceso creativo, por lo que no puede instituir modelos y parámetros universales. Cada proceso de creación demanda de un alto compromiso creativo y empoderamiento del oficio.

## **1. 10. Argumentación cromática y semántica del color**

El color tiene propiedades visuales y también sociales, su uso en el diseño gráfico genera innumerables percepciones psicológicas. Sin embargo, el significado de los colores no es universal ya que su uso práctico construye su utilidad y no viceversa. Es decir, que no por si solo los colores adquieren significado sino que su significado depende del uso que le dan las sociedades. Varias investigaciones durante el siglo XX sobre el relativismo descubren que cada sociedad asigna significados a sus colores, cada color para cada comunidad o pueblo ancestral significa o representa una idea relacionada a su cosmogonía, no obstante, en la modernidad de alguna manera los colores se estandarizan y se homogeneizan en significado asignándole sentidos en relación a la lógica del mercado y su uso concreto en el campo de la publicidad y el márketing.

Cuando se fijan sentidos universales a los colores Norberto chaves señala:

Este tipo de verbalización del significado de los colores prolifera en manuales y presentaciones orales del diseño de marcas. El carácter arbitrario de esas atribuciones de sentido salta a la vista: el significado de aquellos colores podría haber sido igualmente explicado mediante cualquier otro argumento. En ambos casos se trata de asignaciones de significados unilaterales y arbitrarios; o sea, significaciones inventadas por el emisor independientemente de los códigos sociales que permiten una decodificación directa, inmediata, unánime por los receptores (Chávez, 2016, p.4).

En otras palabras, asignarle un sentido universal a los colores es limitar su interacción y oportunidades creativas frente a la innovación “El significado de un color sólo es unánime, o sea, comunicacionalmente eficaz, cuando su uso lo asocia de un modo unívoco a un contexto determinado, en el cual dicho color ya está socialmente codificado” (Chávez, 2016, p.4).

En efecto, el significado de un color no proviene de sí mismo, sino del contexto en que interactúa.

### **1.11. Diseñando para la educación**

El diseño manifiesta un claro cambio y pone de manifiesto su compromiso con la circulación de reflexiones temáticas sociales y culturales.

Herrera Batista teórico del diseño señala:

“El desarrollo tecnológico y su casi violenta irrupción en las actividades humanas, entre estos escenarios destacan los de tipo educativo, es decir el diseño aplicado a la educación mediante la intervención en los ambientes de aprendizaje como en su didáctica” (Batista, 2010, pág. 2).

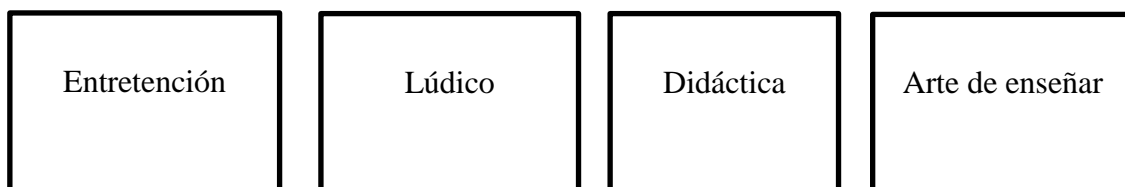
En otras palabras, el diseño es muy importante en los ámbitos educativos, los procesos cognitivos de aprendizaje se producen a través de los estímulos sensoriales del diseño gráfico, siendo la educación es una de las áreas más significativas en las que el diseño puede contribuir socialmente.

### **1.12. Diseño lúdico como recurso didáctico en la educación infantil**

El diseño lúdico es un enfoque que antepone el interés superior de niño y pone los recursos estéticos de comunicación visual efectiva en un marco de afectos y paradigmas del buen vivir.

“Las nuevas formas de aprendizaje demandan renovación metodológica y diseños lúdicos”

*Figura 1. Diagrama de flujo del aprendizaje lúdico*





Fuente. Interpretación propia del artículo: Definición, uso y diseño del material lúdico-didáctico del sitio web;  
Casiopea

### **1.13. Educación y escritura musical**

La educación es el ente que dinamiza la interacción de los niños y niñas articulando todos los campos de la ciencia desde una perspectiva ética social. Los modelos tradicionales y coloniales de educación señalaban que el ser humano es un ser que se adapta, premisa por la que el conductismo como corriente pedagógica actuó de forma excluyente forjando fuertes secuelas en varias generaciones. El constructivismo como corriente pedagógica crítica basa su accionar en la democratización de la construcción del saber, es así que Paulo Freire como máximo referente Latinoamericano al respecto Freire, (1970) señala:

“No somos seres de adaptación sino de transformación” Nuestra naturaleza no nos conduce a adaptarnos a las dificultades sino a transformarlas en posibilidades. La teoría de la acción dialógica de Freire teoría transformadora y no adaptadora, ha impulsado acciones de cambio social y educativo en todo el mundo que siempre han conducido a una mejora de la educación y de la vida de los colectivos más desfavorecidos, disminuyendo sus desigualdades” (Freire, 1970).

En otras palabras, la interacción en primer lugar produce transformaciones, de manera que, la interacción es en sí misma transformación de los sujetos de aprendizajes, por esta razón, esta

cualidad del proceso convierte al proceso en aprendizaje dialógico. Por otra parte, la educación musical no muestra a nivel de la educación pública mayores contenidos renovados que promuevan interacciones.

La educación musical se define como “un proceso de socialización del ser humano y sobretodo aprende a utilizar códigos representativos de los lenguajes tradicionales” (Miguel Almarche, 2012)

Existen cuatro capacidades fundamentales que no pueden desligarse, Garder (1971) en su teoría de las inteligencias múltiples enuncia que:

“El área cognitiva que representa la inteligencia lingüística, la psicomotriz donde se relaciona la inteligencia corporal y espacial. La social involucrando la inteligencia interpersonal e intrapersonal y la afectiva, que comprende la inteligencia Musical” (Howard Gardner , 1971).

La escrita musical es un conjunto de figuras y signos abstractos, cuyos sentidos están condicionados al exclusivo conocimiento académico de la materia musical. La educación musical demanda de un alto nivel de pensamiento abstracto.

Según Hirues, catedrático europeo (2018) señala:

“Las figuras musicales son gráficos que nos permiten identificar la duración de un sonido y casi todas constan de cabeza y aplica. Cuando las vemos representadas en un pentagrama hay que considerar su colocación en el pentagrama” (Hirues, 2018, p.6).

La música es tan antigua como el ser humano, desde la conformación de las sociedades se registra gráficos alusivos a figuras que representan la música. Cristina Bordas Ibáñez (2009) aclara que en “el Museo Nacional del Prado existen 600 obras con representaciones de música” (Ibanez, 2009). Los gráficos existentes en el mundo representan un testimonio visual de representación

gráfica de la música cuyas características visuales abstraen la realidad de formas particulares (Los Simbolistas, 2014).

Esto nos permite considerar que la iconografía y el símbolo están presentes desde tiempos remotos en la historia de la música y es parte de la historia del diseño. Los pictogramas en este contexto son variables gráficas presentes en cada cultura, no obstante la escritura musical es un sistema que se fue estructurado a partir de los aportes de varias culturas.

Gaviria, (2015) señala:

“La necesidad de crear una notación musical se dio en la cultura occidental durante la edad media. El monje benedictino Guido de Arezzo aportó las bases para este nuevo sistema de escritura y asignó el nombre a cada uno de los siete sonidos que conforman nuestra escala sonora, tomó el himno a San Juan, en el cual identificó que cada frase empieza con una nota diferente y utilizó la primera sílaba para darle el nombre a las siete notas: ut, re, mi, fa, sol, la. Siglos después Anselmo de Flandes insertó la sílaba sí, y en el siglo XVII Giovanni Battista Doni, musicólogo italiano, sustituyó la nota “**ut**” por “**do**” para facilitar el solfeo” (Gaviria, 2015, p.3)

La creación de las notas musicales es un patrimonio cultural, las mismas que fueron constituyéndose a lo largo del tiempo y se crearon por aportes de instancias religiosas que sintieron la necesidad de eternizar las composiciones mediante la escritura musical. La historia de las notas musicales constituye el desarrollo de interpretaciones visuales abstractas que acogen significados contextuales relativos a la época y a las simplificaciones que se pensaron en aquellas circunstancias. Las notas musicales y figuras surgen de la segmentación de las primeras consonantes de palabras del himno de San Juan, así como de aportes posteriores.

Curiosfera, (2016) señala:

“El sistema moderno de notación o escritura musical, con sus claves, notas y pentagramas data de principios del siglo XVII. En el XIX, el sacerdote y músico inglés John Curwen, que enseñaba canto, desarrolló con ayuda de una dama llamada S.A.Glover la notación actual, instituyendo el sistema tónico: “do, re, mi, fa, sol, la, si”, facilitando de ese modo el estudio del solfeo y la lectura de la música a primera vista”(Curiosfera, 2016, p.3).

La escritura musical es un sistema académico de enseñanza-aprendizaje de la música, no obstante, los procesos de enseñanza a partir de la asimilación abstracta de las notas y figuras musicales muestran limitaciones en el objetivo de universalizar la educación musical en cada segmento del ciclo de edad y contextos interculturales. La reinterpretación de las notas y figuras musicales constituye una necesidad educativa, por lo que, los aportes del diseño se tornan fundamentales para democratizar el lenguaje visual.

#### **1.14. Enfoques de la educación musical.**

La música es el lenguaje universal, cualidad cultural del ser humano presente en todas las ciudades del mundo, misma que está asociada a los estímulos más profundos del ser humano y su naturaleza misma.

“La música es tan innata en el ser humano como lo es el hablar y el caminar, no enseñar a un ser humano todo lo que su inteligencia pide, puede ser una negligencia, no desarrollar una facultad natural del niño es peor y contrario a los derechos del hombre, es un robo, una estafa, desgraciadamente no penados por la ley” (Kurl Pahlen s.f. compositor Austriaco).



En el proceso formativo artístico, la música es el medio socio con el cual que afianza vínculos afectivos y se vitaliza los lazos sociales predisponiendo al sujeto a un aprendizaje armonioso y motivado.

“La música tiene el poder de producir un determinado efecto en el carácter moral del alma, y si tiene el poder e hacer esto, es evidente que los jóvenes deben ser orientados a la música y deben ser educados en ellas” (Aristoteles).

El sistema grafico tradicional de la música cumple un rol visual y comunicativo. El signo forma parte de un sistema de representación, no obstante, existen otros enfoques que promueven la ruptura del signo y la apertura al enriquecimiento del lenguaje visual mediante el reconocimientos de los aportes socio e interculturales.

**Tabla 7.** *Enfoque socios históricos y culturales en la construcción de los signos.*

Lo visual vs arte	Lo visual abstracto no supone la pérdida de la riqueza de la imagen.
Giro de la imagen vs el giro lingüístico	Supone que retórica se traslada a poética de la imagen.
Lo visual; entre lo cultural y lo social	Las imágenes no solo se alimentan por la interpretación individual sino por las lecturas del social intercultural.
Cultura vs historia	Supone que la construcción de las imágenes deben situar los contextos culturales.

Fuente: Jamerson, pág. 92, el giro cultural, el modelo antropológico, pág. 92.

### **1.15. Educación música y estimulación en los niños y niñas.**

Los niños y niñas reciben de la música desde el vientre, la más potente estimulación debido a que la musical dinamiza el desarrollo de la senso-percepciones.

“Las clases de música impartidas desde la edad infantil desarrollan las capacidades escolares como perfeccionamiento auditivo, desarrollo psicomotriz, memoria, capacidad de expresión, gusto estético, etc.” (Astivia, 2012).

Fernando Chávez, Músico Riobambeño, compositor creador del Método IVM (Integral, Vivencial y Multisensorial) nos expone en su manual que existen dos grandes problemas de la educación musical; La lectoescritura musical, el solfeo y la ejecución instrumental.

Tomando en cuenta que “los niños y niñas aprenden con imágenes, colores y gestos, así como con instrumentos alternativos, enfoque de derechos, participación y buen trato, sin exclusiones ni discriminaciones” (Chavez F. , 2010).

### **1.16. La educación inclusiva como política del estado ecuatoriano**

En Ecuador, la inclusión educativa es un eje transversal en la planificación del desarrollo, es así que, se constituye en el objetivo dos del plan nacional del buen vivir; auspiciar la igualdad, la cohesión, la inclusión y la equidad social y territorial en la diversidad.

La educación inclusiva es un enfoque cuyas estrategias se construyen de forma dinámica en base a las necesidades inclusivas, objetivos educativos, aportes de las ciencias. Las estrategias constituyen el aterrizar los enfoques a realidades concretas, por lo que, los modelos se constituyen

en pautas referenciales siendo los actores educativos los artífices de los verdaderos logros de inclusión. En la escuela, no deben existir requisitos de entrada, ni de selección o discriminación, solo de esta forma se podrán hacer efectivos los derechos a la educación. La diversidad es la palabra que transforma la comprensión de la educación en el siglo XXI y el proceso de enseñanza aprendizaje.

En éste contexto, se constituyen en un tejido de significaciones que abren las posibilidades de repensar las formas tradicionales en las que gestionaba el aprendizaje y se proyecta cambios. Varios autores consideran, que la necesidad de la estrategia nazca del liderazgo inclusivo de los docentes, ya que no puede existir estrategia carente de compromiso. Del mismo modo, la estrategia debe surgir de un esfuerzo por construir los factores negativos existentes en las prácticas socioculturales de las sociedades, puesto que las prácticas sociales son las que cargan de prejuicios y las actitudes discriminatorias a la dinámica educativa.

En esta misma línea, las estrategias requieren de una cultura institucional que de forma pertinente articule los objetivos de aprendizajes a los objetivos de inclusión, alineado e internalizando las estrategias con base en la equidad, es decir, que el surgimiento de estrategias diferenciadas basadas en sus realidades y proyectos de vida. Cada niño o niña estudiante trae consigo historias individuales, que le imprimen una forma particular de ver la vida y una manera diferente de actuar, por lo que, la diversidad debe ser considerada como una potencialidad y no como impedimento. La inclusión es una estrategia para desaprender y volver a reaprender.

La educación inclusiva es el nuevo paradigma que da a la educación su razón de ser, en la actualidad no se puede pensar en la forma de educación que ignore su visión y desarrolle el reconocimiento de las diversidades. No puede haber estrategias efectivas, sin los compromisos

operantes de los agentes responsables y corresponsables de la educación quienes están llamados a constituirse en líderes de la educación inclusiva. Las estrategias no son un modelo transferibles mecánicamente, ya que bajo el principio de diversidad cada situación es particular por la que cada situación educativa demanda de análisis y acciones situadas.

#### **1.17. Indicadores de educación inclusiva, Ministerio de Educación**

- Los estudiantes son agentes de cambio y en promotores de espacios libres de discriminación.
- Se respetan las diferencias individuales, no concebidas como desigualdades, sino como oportunidades.
- El docente atiende los aspectos del contexto escolar.
- El docente procesa los contenidos y brinda alternativas didácticas.

#### **1.17.Contexto legal Ecuatoriano abierto a recibir aportes didácticos al currículo de educación cultural y artística ECA en la educación general básica.**

La Constitución de la República del Ecuador aprobada en 2008 en su artículo 26, acuerda que “la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado” así también puntualiza en su artículo 343, reconoce que el núcleo de los procesos educativos es el sujeto que aprende. (Constitución, 2008).

La Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el artículo 2, literal w, amplía que: “garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada,

contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes y concluyendo que garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales”.

El reglamento general de educación referente al diseño curricular enfocado en la educación artística señala “El Currículo podrá ser complementado de acuerdo a las especificidades culturales y peculiaridades propias de la región, provincia, cantón o comunidad de las diversas Instituciones Educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación”.

Y el artículo 10, del mismo reglamento concierta que: “Los currículos nacionales pueden complementarse de acuerdo con las especificidades culturales y peculiaridades propias de las diversas instituciones educativas”.

## **CAPÍTULO II**

### **2. Metodología de la Investigación**

Para la metodología del proyecto se incluye los tipos de investigación, técnicas y procedimientos que serán utilizados.

#### **2.1. Método Inductivo**

Se reforzó los casos particulares bajo la perspectiva de un contexto general, el cual permitió indagar características de proceso de reinterpretación lúdica de los signos y figuras musicales.

Para dar inicio a la investigación se acudió a la Unidad Educativa 28 de Septiembre específicamente al subnivel elemental que corresponde desde los 1ros, 2dos, 3ros y 4tos años de básica, para la recopilación de información. Esta información fue proporcionada por los docentes del área de Educación Cultural y Artística, a los estudiantes de cinco a ocho años de edad. La información que proporcionada estuvo relacionada al proceso de estimulación de la educación musical con énfasis en la lectura de signos y figuras musicales.

## **2.2. Método Deductivo**

Este método buscó deducir conclusiones partiendo de las premisas que un diseño lúdico apropiado de los signos y figuras musicales que contribuyó en la estimulación musical. Con la información recopilada del entorno social de los niños, se formuló propuestas gráficas que reinterpreten los signos y figuras musicales con fines didácticos.

## **2.3. Método Analítico**

El método analítico se utilizó para estudiar cada componente didáctico del diseño enfocado en la educación musical.

## **2.4. Método Sintético**

El método sintético se usó para consolidar la información en una propuesta grafica lúdica funcional.

## **2.5. Método Estadístico**

Este método consistió en la recopilación de información a través de encuestas realizadas a los docentes del ECA (Educación Cultural y Artística) y estudiantes nivel elemental sobre los aspectos esenciales de la educación musical, el aporte del diseño gráfico como recurso didáctico que atiende a las dificultades presentadas en el diseño tradicional iconográfico durante proceso de educación y escritura musical.

## **2.6.Método Bibliográfico**

Se recurrió a fuentes bibliográficas innovadoras que brinden información de alto valor científico, artístico y educativo.

## **2.7.Técnicas De Investigación**

- Revisión de estudios y documentación.
- Observación participante.
- Conversatorios con docentes del ECA (Educación Cultural y Artística) y estudiantes de nivel elemental.
- Encuesta a la planta docente de nivel inicial.

## **2.8.Población**

<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>
<b>5</b>	<b>7</b>

Fuente: Docentes de ECA

## **2.9.Muestra:**

Se encuestará a toda la población docente de la unidad educativa 28 de septiembre, así como también se observó el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños y niñas con el fin de validar y retroalimentar información con el fin de alcanzar total funcionalidad y eficacia gráfica. El grupo objetivo lo constituyen 12 maestros y maestras de la unidad educativa. No se requirió proceder a realizar la formula estadística debido a que la población está cuantificada. Se realizaron en total 12 encuestas realizadas.

## **CAPÍTULO III**

### **3. Análisis e Interpretación de Resultados**

#### **3.1. Proceso para la recolección de datos**

El proceso escogido para la recolección de datos fue la encuestar a la población focal, misma que permitió de forma efectiva obtener información de primera fuente.



### 3.2. Análisis de los datos

Luego de la recolección de datos se procedió a la tabulación considerando todas las variables necesario que llevan a la exposición clara de resultados.

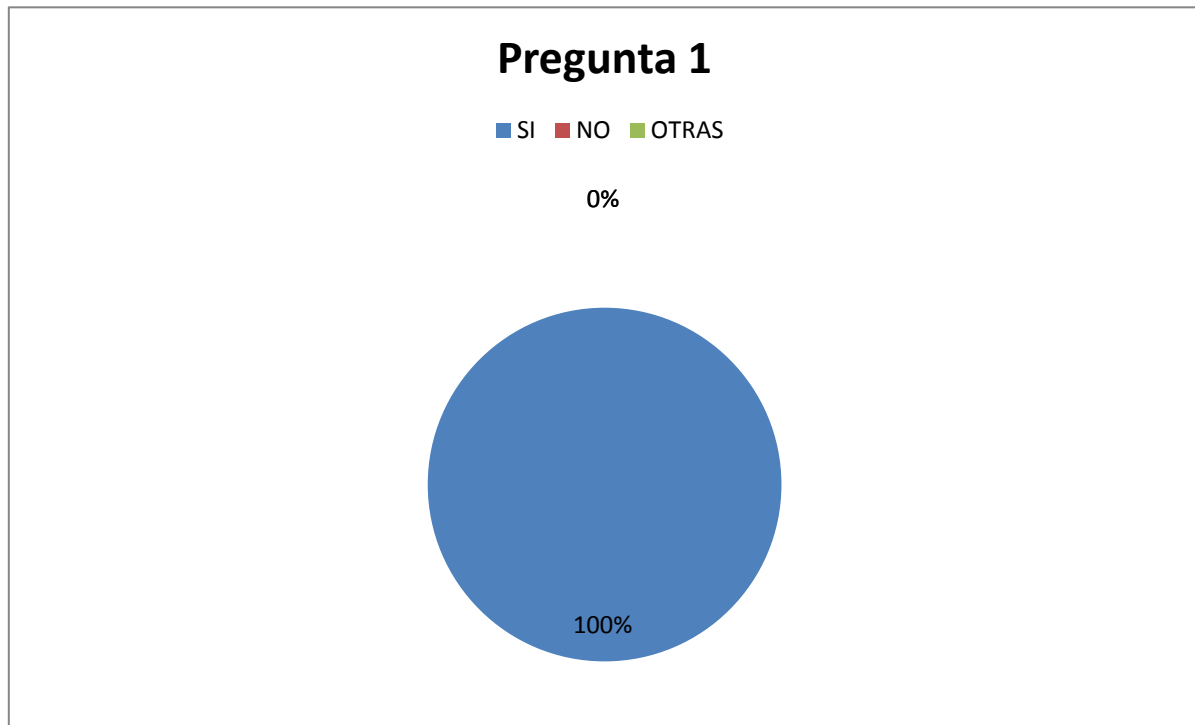
Con los datos obtenidos se elaboró el análisis y el estudio de cada ítem, para relacionarlo con el objetivo planteado, con cuyos datos se elaboraron los cuadros correspondientes para explicar la información encontradas y finalmente las conclusiones y recomendaciones, las cuales fueron establecidas en orden de prioridad.

#### Pregunta 1

¿Considera importante motivar la educación musical en los niños y niñas?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Si	12	100
No	0	0
Otra valoración	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

*Figura 2. Estadística sobre la importancia de motivar la educación musical*



Elaborado por Marcos Hidalgo C. 2017

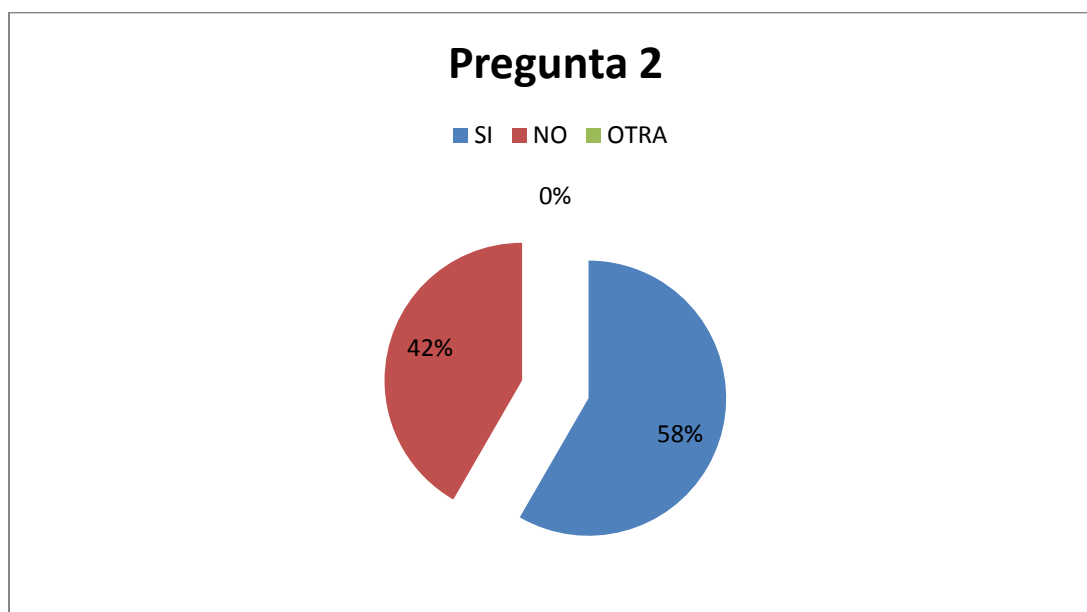
El 100% de docentes consideraron que es importante motivar la educación musical en los niños y niñas, éste criterio reafirma la necesidad de catalizar acciones lúdicas en el marco del diseño gráfico, así como también respalda la factibilidad de la propuesta.

## Pregunta 2

¿Los maestros de Educación cultural y artística (ECA) entienden el significado de las figuras musicales?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Si	7	58
No	5	42
Otra valoración	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Figura 3. Estadística sobre el nivel de comprensión de docentes del sistema de símbolos de la música



Elaborado por: Marcos Hidalgo C. 2017

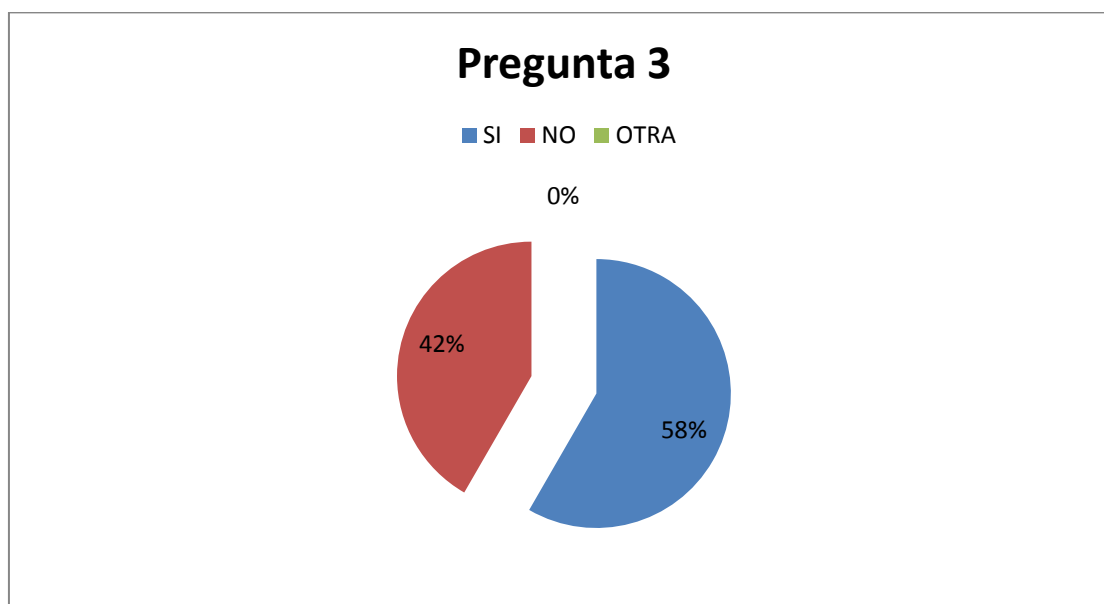
El 58% de los maestros de Educación Cultural y Artística (ECA) entienden el significado de las figuras musicales y el 42% expresan lo contrario. Esta realidad permitió entender que existen un gran porcentaje de docentes que tienen problemas en entender el sistema musical, razón por la que demanda de una recreación de contenidos, pautas y guías que amplíen el rango de comprensión frente al proceso de enseñanza aprendizaje.

### Pregunta 3

¿Los niños y niñas de subnivel elemental entienden el significado de las figuras musicales?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Si	7	58
No	5	42
Otra valoración	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

*Figura 4.* Estadística sobre el nivel de comprensión de los niños y niñas del sistema de símbolos de la música



Elaborado por: Marcos Hidalgo C. 2017

El 52% de docentes señaló que los niños y niñas de subnivel elemental entienden el significado de las figuras musicales y el 48% en cambio, señaló que no entienden. Razón por la que es necesario promover la inclusión a los contenidos y afianzar los niveles de entendimiento del sistema musical con base en la utilización de nuevos recursos didácticos apoyados en el diseño gráfico.

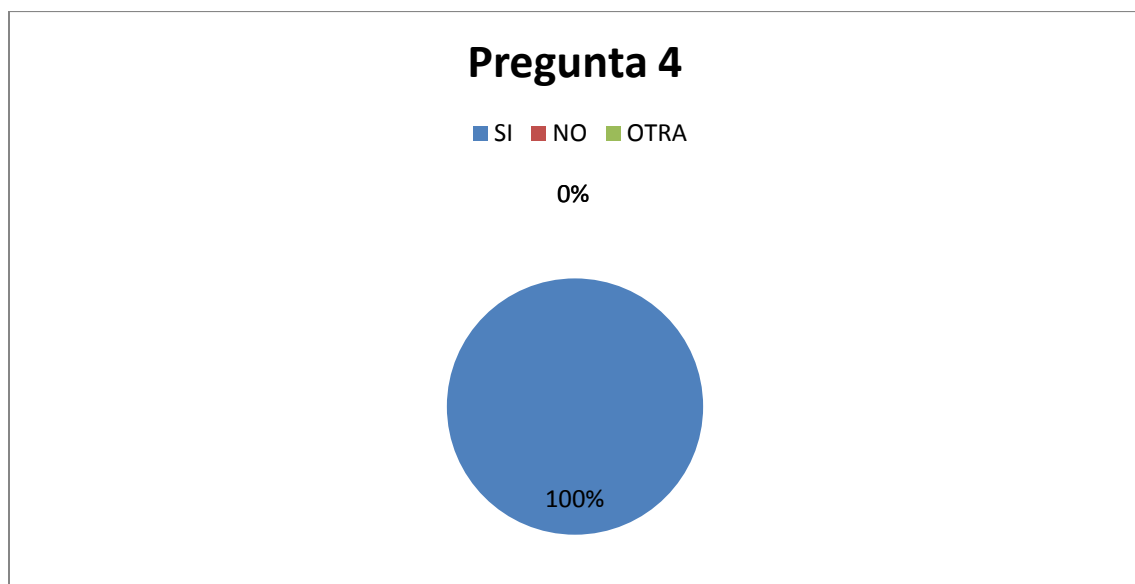
#### **Pregunta 4**

¿Un nuevo diseño lúdico de las figuras musicales contribuiría a estimular la educación musical en los estudiantes de educación elemental?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Si	12	100
No	0	0
Otra valoración	0	0

<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>
--------------	-----------	------------

Figura 5. Estadística sobre si un nuevo material lúdico contribuiría a estimular la educación musical en los estudiantes de educación elemental.



Elaborado por: Marcos Hidalgo C. 2017

El 100% de docentes coinciden en la premisa que un nuevo diseño lúdico de las figuras musicales contribuyó a estimular la educación musical en los estudiantes de educación elemental. En este sentido, reconocen que el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura musical el problema radica esencialmente en el factor grafico visual.

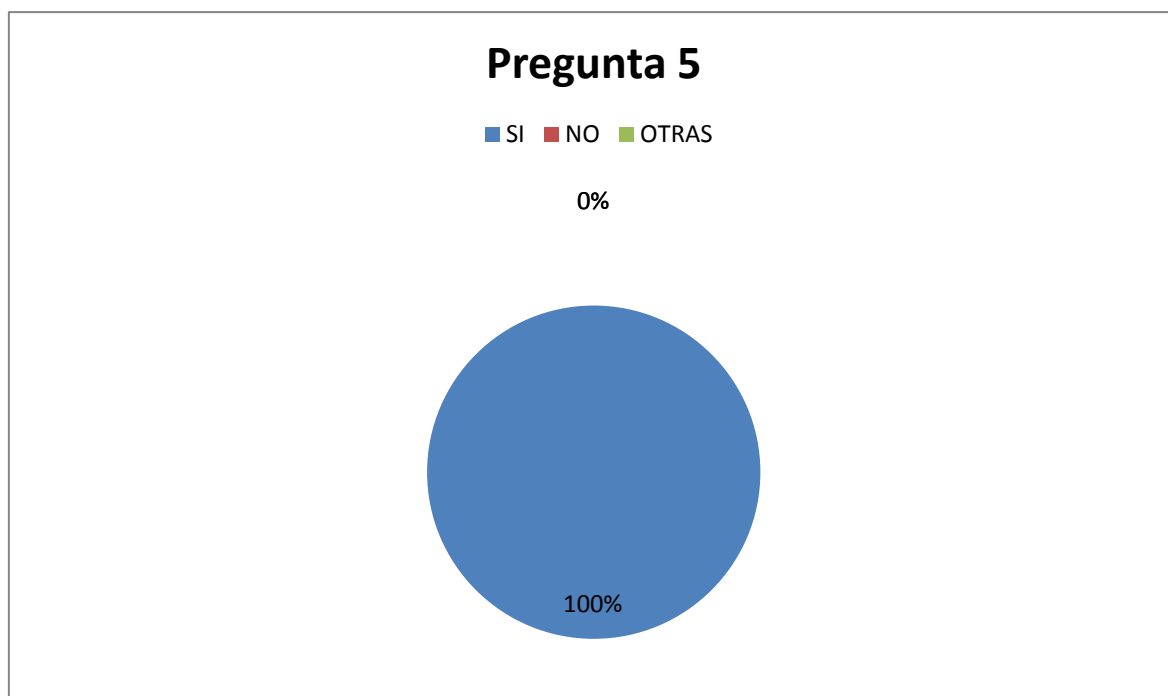
### Pregunta 5

¿Cree Ud. que la música siempre ha desempeñado un papel importante en el proceso de la enseñanza aprendizaje?

<b>RESPUESTA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE %</b>
Si	12	100
No	0	0
Otra valoración	0	0

<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>
--------------	-----------	------------

*Figura 6.* Estadística sobre si la música siempre ha desempeñado un papel importante en el proceso de la enseñanza aprendizaje.



Elaborado por: Marcos Hidalgo C. 2017

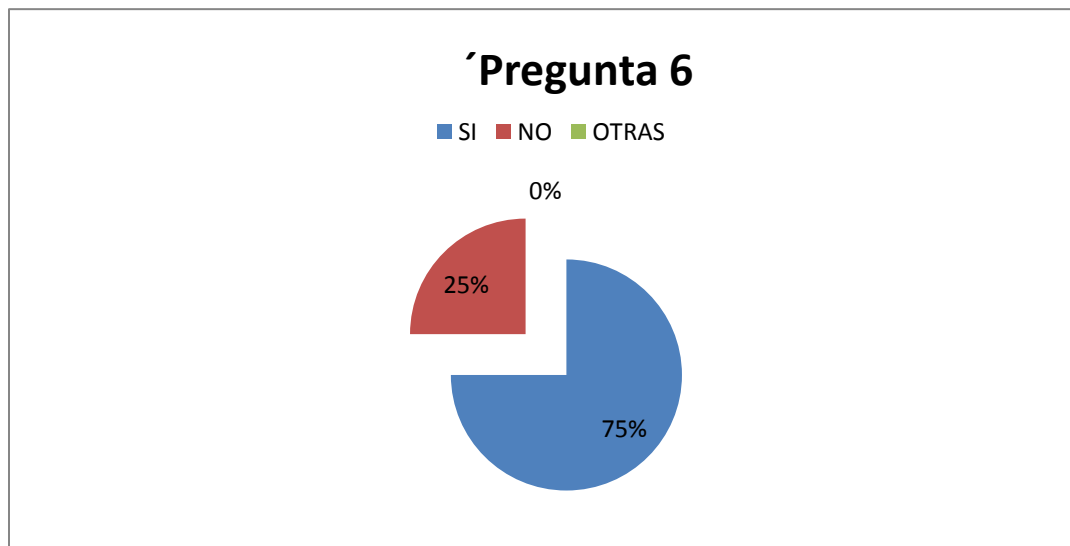
El 100% de docentes manifestaron afirmativamente que la música desempeña un papel importante en el proceso de la enseñanza aprendizaje

### **Pregunta 6**

¿En el momento de la clase podemos identificar el desánimo de los estudiantes cuando revisan una partitura como tarea del profesor?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Si	9	75
No	3	25
Otra valoración	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Figura 7. Estadística sobre si en el momento de la clase podemos identificar el desánimo de los estudiantes cuando revisan una partitura como tarea del profesor



Elaborado por: Marcos Hidalgo C. 2017

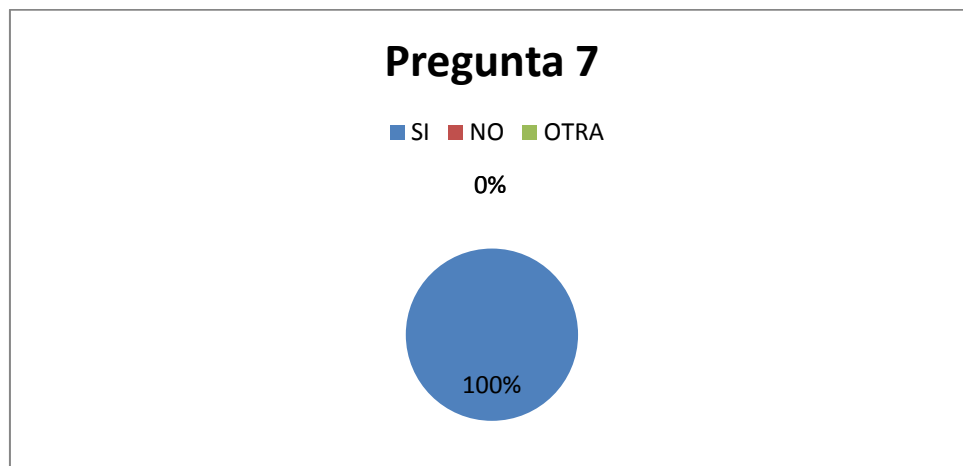
En 75% de docentes reconoció que al momento de la clase se evidencia el desánimo de los estudiantes cuando revisan partituras musicales y un 25% en cambio señaló que no se nota el desánimo. Esta situación determina que la trasferencias y aprehensión afectiva y anímica de nuevos contenidos requiere de la mediación de recursos innovadores y transformación del componente grafico visual.

### Pregunta 7

¿Cree Ud. que utilizando los elementos lúdicos para rediseñar las figuras musicales ayudarían a la mejor comprensión visual?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Si	12	100
No	0	0
Otra valoración	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

*Figura 8.* Estadística sobre; utilizando los elementos lúdicos para rediseñar las figuras musicales ayudarían a la mejor comprensión visual.



Elaborado por: Marcos Hidalgo C. 2017

El 100% responde de manera afirmativa respecto a que los elementos de la naturaleza resultaron efectivos en el rediseño de las figuras musicales para lograr una la mejor comprensión. Se entiende que en la psicología de los niños y niñas predomina la referencia de elementos de la naturaleza y no abstractos, por lo que el rediseño debe basarse en extraer de la realidad circundante y fantástica de los niños y niñas dichos referentes sin desnaturalizar su identificación.

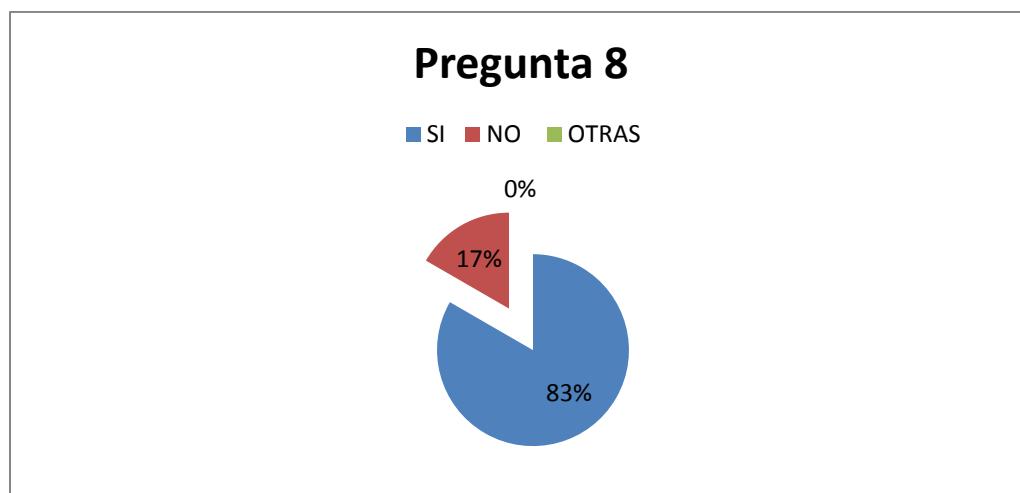
### Pregunta 8



¿Cree posible incluir un nuevo método didáctico pedagógico de Educación Musical para los estudiantes del nivel elemental?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Si	10	83
No	2	17
Otra valoración	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Figura 9. Estadística sobre la posibilidad de incluir un nuevo método didáctico pedagógico de educación musical para los estudiantes del nivel elemental.



Elaborado por: Marcos Hidalgo C. 2017

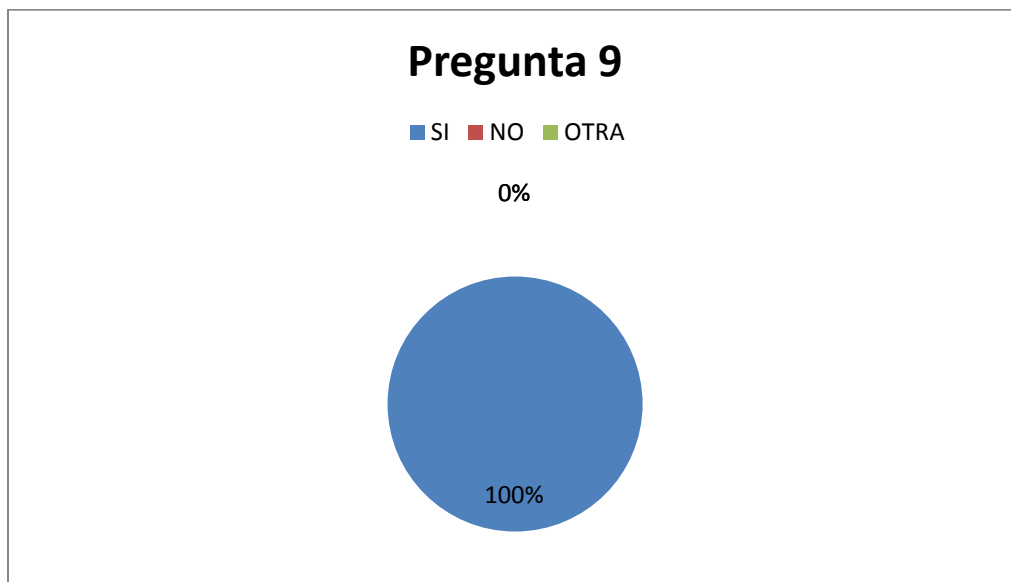
El 83% responde afirmativamente respecto a incluir un nuevo método didáctico pedagógico de educación musical para los estudiantes del nivel elemental, sin embargo un 17 % responde negativamente. En el campo de la educación, la sostenibilidad de los procesos de enseñanza aprendizaje demanda de caminos metodológicos sistémicos que orienten a los educadores y educandos.

### Pregunta 9

¿Sería factible para Ud, como docente de Educación Cultural y Artística permitir que los niños lleven un instrumento musical pequeño?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Si	12	100
No	0	0
Otra valoración	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

*Figura 10.* Estadística sobre la factibilidad de incorporar instrumentos musicales.



Elaborado por: Marcos Hidalgo C. 2017

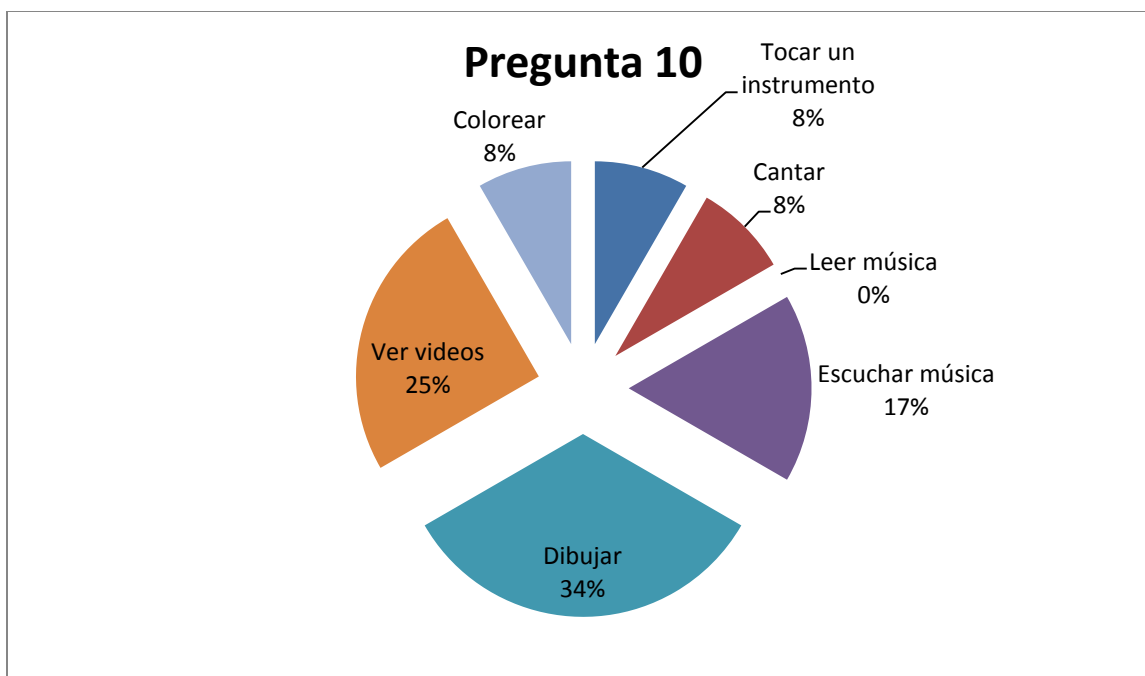
¿El 100% responde afirmativamente respecto a que los niños lleven un instrumento musical pequeño?, es decir, que se reconoce que en el campo de la enseñanza música no existe mayor experiencia holística psicoeducativa que el de tocar un instrumento musical, permitiendo además de esta forma que la guía proyectada demuestre su funcionalidad practica a través de juegos musicales de lectura y escritura.

### Pregunta 10

¿Qué es lo que más aprenden los niños en clase de Educación Artística? Marque hasta tres opciones?

<b>RESPUESTA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE %</b>
Tocar un instrumento	1	8
Cantar	1	8
Leer música	0	0
Escuchar música	2	17
Dibujar	4	34
Ver videos	3	25
Colorear	1	8
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

*Figura 11.* Estadística sobre los alcances de la educación artística actual.



Elaborado por: Marcos Hidalgo C. 2017

La percepción docente es que: el 34% de los niños y niñas se inclina entre las opciones por el dibujo, seguido de un 25% de ver videos, un 17% escuchar música, un 8% tocar un instrumento, un 8% cantar y 8% Colorear. Leer música tiene un 0% afirmando que actualmente es una actividad ignorada por completo puesto que no existen las condiciones educativas que motiven esta práctica universal, constituyéndose en un reto actual.

## CAPÍTULO IV

### 4. Propuesta Alternativa

#### 4.1. Conceptualización de la Guía

La guía está diseñada con el objetivo de facilitar la enseñanza y el aprendizaje de la lectura y escritura musical, a niños y niñas del subnivel elemental de la Unidad Educativa 28 de Septiembre. Esta guía es una reinterpretación visual lúdica a través de la cual los niños y niñas disfrutarán

aprendiendo la maravilla de la música. Esta metodología, es única y cuyo impacto ha sorprendido a músicos, profesores, niños y niñas.

#### **4.2. Contextualización y Alcances de los Personajes Diseñados “Amigos de la Música”**

Los dibujos creados conforman una serie de gráficos lúdicos que cumple el rol visual, narrativo y temático de mediar el proceso de enseñanza de la lectura y escritura musical. El público de la niñez demanda de narrativas peculiares al momento de conocer a personajes imaginarios, ya que éstos, son portadores de valores estéticos y morales que entran en diálogo con la psicología de los niños y niñas.

El mundo del adulto, imprime en el diseño gráfico la matriz sociocultural y los niños son tanto “receptores” como creadores, ya que reciben la información dinámica y crítica, aceptándolos o rechazándolos. La aceptación de los personajes se sujeta a la variable de la edad de los niños a la que está dirigida.

En el contexto contemporáneo, se definen nuevos paradigmas de aceptación para el diseño infantil, el flujo de medios digitales y la industria del cine han diversificado la presencia de imágenes con las que el diseño educativo debe competir. En las escuelas el esfuerzo debe ser doble, ya que lo visual es un recurso de primer orden en el momento actual; por lo que las imágenes de los textos y guías deben construir su propia lógica y sus productos de comunicación gráficos.

La nueva visión y paradigma de derechos en las sociedades promueven la creación y diseño lúdico basado en la ética social y derechos humanos, los niños son para la industria de los medios masivos del entretenimiento el primer público que captar por lo que cada vez más diseñadores se especializan en este segmento de público.

La validez de un diseño se mide por el impacto visual y moral que este cultiva en el público objetivo. En el caso de la serie de personajes “amigos de la música”, la influencia que logran adquiere relevante atención.

La serie “los amigos de la música” expresan determinado tipo de valores como: la amistad, el juego, la recreación y el ocio como actividad plena de desarrollo, el optimismo, la cohesión social y la importancia de los amigos como primera organización social donde cada persona es valorado y cumple un rol social en el grupo.

Los niños y niñas responden de forma inmediata a los estímulos de la imagen cada personaje creado, es portador de un discurso educativo; ya que en el marco de la metodología se tornan medios para el aprendizaje a través de los juegos musicales.

La serie amigos de la música se constituyen en un medio eficaz para la enseñanza aprendizaje, logran un equilibrio entre divertir, enseñar, mediar, motivar, influir a los niños y niñas y además, tiene la cualidad de motivar la construcción de significados propios ya que son sujetos a modificaciones y apropiaciones que los niños y niñas hagan de ellos, estimulando la interacción y valores cognitivos, que a la vez, desarrollan la capacidad crítica visual de los niños niñas.

#### **4.3. Criterios y Proceso Artísticos Aplicados**

Las imágenes lúdicas ilustradas no sólo atraen a los niños y niñas, sino que se adaptan a todo contenido y contexto generacional, los personajes infantiles caricaturizados estimulamos la inteligencia emocional y contribuyen a crear ambientes lúdicos creativos de aprendizaje; a través de las imágenes lúdicas se motiva a los niños y niñas a identificarse con las cualidades de los personajes y a hacer amigos fantásticos despertando su curiosidad, inteligencia y cultivando desde las primeras edades sus aptitudes habilidades.

La ilustración es la primera parte de la acción creativa, ya que el dibujo artístico es la base creativa del diseñador; el bocetaje desempeña un papel importante en el proceso del diseño gráfico ya que la búsqueda de formas y colores integran todos los factores psicoemocionales y culturales.

#### **4.4. Bocetaje**

Todo trabajo visual necesita de un proceso de bocetaje que permita explorar primeros trazos y definir los personajes, desde sus formas generales hasta su carácter y detalles estéticos. La realización del boceto permite explorar las diversas posibilidades gráficas y definir trazos los creativos que cumplan con el objetivo del diseño gráfico.

Dar vida y personificar a las notas musicales cultiva la identidad visual propia y amplifica la expresividad y la funcionalidad en el proceso de enseñanza aprendizaje. Cada personaje relaciona con características de la vida que da vida al sistema de escritura musical.

#### **4.5. Lenguaje, Estilo**

El diseño se identifica por presentar figuras redondeadas, armónicas y proporcionadas, en conexión dialógica con trazos rectos o geométricos en menor proporción.

Los personajes diseñados tienen una representación realista de las proporciones, basado en ciertos casos; en el principio de central el recurso del antropomorfismo, es decir dar personalidad humana a los animales como es el caso de las figuras musicales de los ratones y ratonas.

En el caso de diseño gráfico los personajes carecen de voz, por lo que la imagen es el soporte psicológico de la idea de la voz a interpretar, todos los personajes están dotados de intencionalidad y capacidad de comunicación con el público objetivo, su gestualidad y movimientos personifican y encarnan a un grupo heterogéneo de amigos basados en criterio de los grupos de amigos reales.

Se puede caracterizar que el estilo enfatiza el enfoque artístico denominado en el mercado del diseño como estilo Disney.

#### **4.6. Contribución Analógica de los Personajes “Amigos de la Música”**

En primer lugar, se destaca el optimismo por aprender y jugar; la relación de amistad, reciprocidad y respeto entre los humanos y los animalitos, así como: la asertividad, la persistencia y el ingenio como ejes superiores a la fuerza. Se entiende al enfoque intercultural y de género como ejes transversales, ya que no existen roles atribuidos basados género.

Los amigos de la música representan un grupo de niños saludables psicológicamente, en ningún momento muestran actitudes hostiles, es decir, representa a niños y niñas sencillas provenientes de familias trabajadoras y de economía media, la serie de gráficos lúdicos sale fuera de la lógica comercial de las princesas, héroes y monstruos.

La serie se muestra limpia de influencia negativa en los niños y niñas, como también ágiles en la gestión educativa de mediar pedagógicamente y didácticamente el aprendizaje de la música.

#### **4.7. Proceso Reinterpretación Visual y Diseño de Nuevos Personajes.**

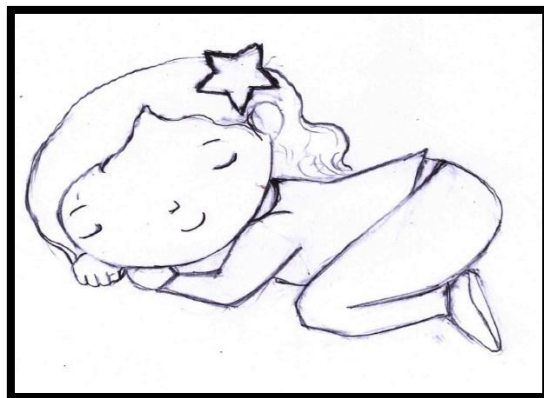
El proceso creativo consideró el enfoque intercultural y de género como eje transversal de la creación y personificación de las notas musicales. A Do se la concibió como niña que ama dormir, ya que este verbo es común y de fácil comprensión lo que promoverá una comunicación horizontal sin factores que distorsionen el mensaje. Dormir en los niños es una actividad objetiva asociada a la ternura y propia de la edad. En el plano gráfico visual, dormilona toma una siesta, además tiene en su cabeza una estrella y su gesto de complacencia es comunicativo. En proceso de bocetaje evito imponer cargas visuales y complejidad en cada una de las líneas, así como la abstracción de formas o deformación de la figura humana, por lo tanto, se buscó crear personajes figurativos de comprensión universal.



#### 4.8. Uso de la Cromática.

En el uso de la cromática se destacan colores pasteles y bajos niveles de contraste en la intensidad, con el fin de explorar un lenguaje visual educativo propio que reenfoque la atención a medio impreso; ya que los audiovisuales han saturado las formas, colores y efectos el lenguaje visual infantil sobrecargándolo. En tal virtud, los personajes amigos de la música transmiten una cromática armónica basada en la naturalidad del color, la calma, la tranquilidad de las tonalidades, creando una experiencia visual lúdica, agradable y placentera. La tonalidad equilibrada permite además la mixtura armoniosa de colores cálidos y fríos, manteniendo la alegría vitalidad y atención de espectador.

*Figura 12.* Boceto de la nota musical Do. Ilustración y diseño del personaje Dormilona.



Fuente: Trabajo de la propuesta, 2019.

A la nota musical RE se le atribuyó un verbo de comprensión universal, las notas musicales se relacionan con acciones más allá de una relación retórica, con el fin que cada acción sea imitada por los niños y se constituyan como refuerzo para identificar a cada personaje. Además de acción de respirar se constituye en actividad lúdica grupal que contribuye a dinamizar las actividades de aprendizaje.

*Figura 13.* Boceto de la nota musical Re. Ilustración y diseño del personaje Respirón.



Fuente: Trabajo de la propuesta, 2019.

Por consiguiente, la nota musical Mi es representada por un niño afroecuatoriano cuya mirada sobresale, el verbo mirar es la cualidad que se le atribuye al personaje ya que constituye en un verbo dentro de la sensopercepciones básicas de fácil comprensión y cuya cualidad atribuida desemboca en el ejercicio de mirar como actividad intencional que fortalezca la identificación del personaje.

*Figura 14.* Boceto de la nota musical Mi. Ilustración y diseño del personaje Mirón.



Fuente: Trabajo de la propuesta, 2019.

Fani Luna es la representación gráfica de una niña, cuyo simbolismo de la clave de Fa; se la divisa en su cabello, ella lleva una blusa con bordados tradicionales del sector alto de Ibarra, expresa una miras y sonrisa diáfana que se conecta y logra aceptación del público objetivo. La nota esta implica en el nombre, además al ser una de las claves principales al igual de sol se construye una analogía conceptual y visual sugiriendo que ella es la luna al contrario de Inti que es el sol.

*Figura 15.* Boceto de la nota musical Fa. Ilustración y diseño del personaje Fani Luna.



Fuente: Trabajo de la propuesta, 2019.

Sol es el personaje central, ya que es a la vez una nota musical si como la clave principal que ordena todo el pentagrama. A sol se lo dibuja como un niño risueño, activo y con actitud de

liderazgo. Su peinado sugiere la forma abstracta y universal de la clave de sol con el objetivo de dejar sugerido en el imaginario de los niños y niñas la particular forma, Inti representa a un niño extrovertido y verdadero que motiva a jugar, es el quien toma el lugar al inicio del pentagrama en lugar de la grafía que convencionalmente representa la clave de sol.

*Figura 16.* Boceto de la nota musical Sol. Ilustración y diseño del personaje Solcito Inti.



Fuente: Trabajo de la propuesta, 2019.

La nota musical LA; la representa una niña indígena que lleva puesto traje tradicional, al personaje es laborar ya que es un verbo conocido y de fácil asimilación. Lleva su vestuario tradicional.

*Figura 17.* Boceto de la nota musical La. Ilustración y diseño del personaje: Laboriosa.



Fuente: Trabajo de la propuesta, 2019.

La nota musical Si es una niña de personalidad abierta, con un carácter muy imaginativo y un gusto específico, a ella le gusta silbar mientras camina y mientras juega, viste con ropa cómoda, es tierna y risueña en su forma de ser. El verbo silbar además contribuye en ampliar la descripción del personaje y motivar a la que los niños silben como parte del ejercicio de retención del personaje como también del proceso de educación musical.

*Figura 18.* Boceto de la nota musical SI. Ilustración y diseño del personaje Silbadora.



Fuente: Trabajo de la propuesta, 2019.

Las figuras reinterpretadas desde un enfoque lúdico mantienen el esquema visual de las figuras clásicas del sistema de representación musical, la variación realizada no altera su simbolismo, al contrario da sentido gráfico a su forma y funcionalidad. Los ratones y ratonas se conectan visualmente de inmediato con los niños y niñas, cuyo gesto despierta ternura y motiva a la recreación. Se ha simplificado la imagen de los ratones, emitiendo detalles sin afectar el sentido completo de la forma.

*Figura 19. Boceto de las figuras musicales redonda, blanca negra.*

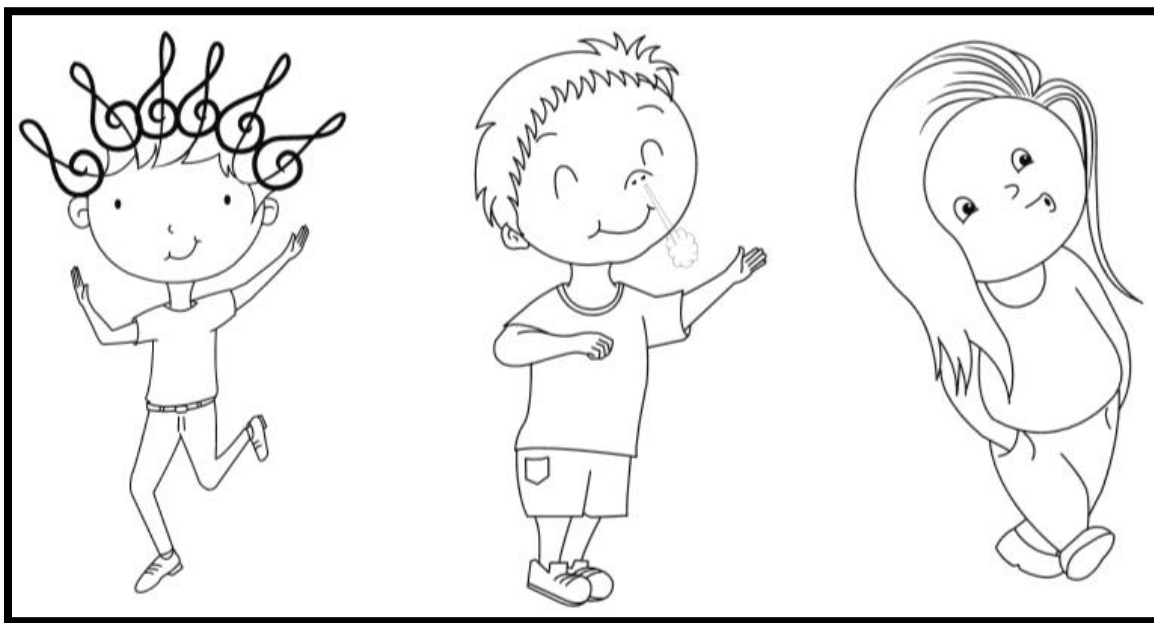


Fuente: Trabajo de la propuesta, 2019.

#### 4.9. Transferencia del Dibujo en Papel a Programa de Diseño

Una imagen requiere ser vectorizada para adquirir nitidez y fidelidad en forma y color, éstas propiedades de la calidad e la imagen son equivalentes a la calidad de contenidos y óptimos recurso en el proceso de enseñanza aprendizaje. El procedimiento requiere del dominio de programas digitales, mismo que contribuyen a corregir formas y dotar de formalidad los alcances plásticos.

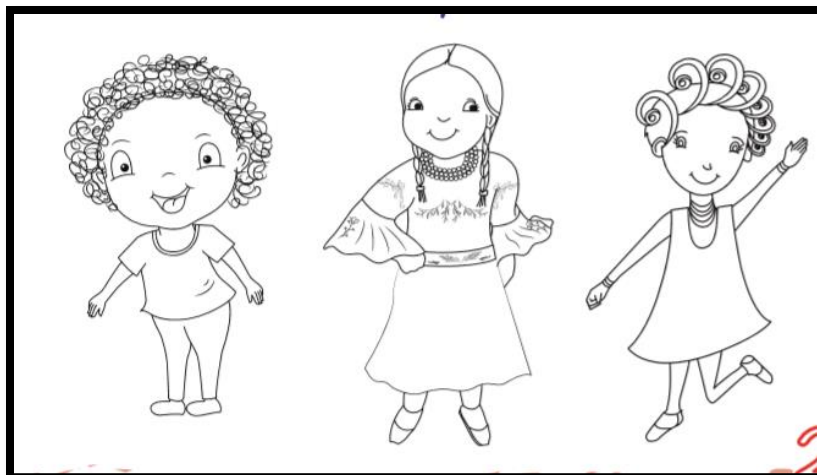
*Figura 20. Redibujo de bocetos con herramientas digitales. Sol, Re y Si.*



Fuente: Trabajo de la propuesta, 2019.

Existe una diferencia sustancial en el paso del boceto a imagen vectorizada, los recursos tecnológicos logran mejorar la expresividad de los personajes y que sus formas sean estéticamente asimiladas en el sub consiente como personajes que adquieren vida.

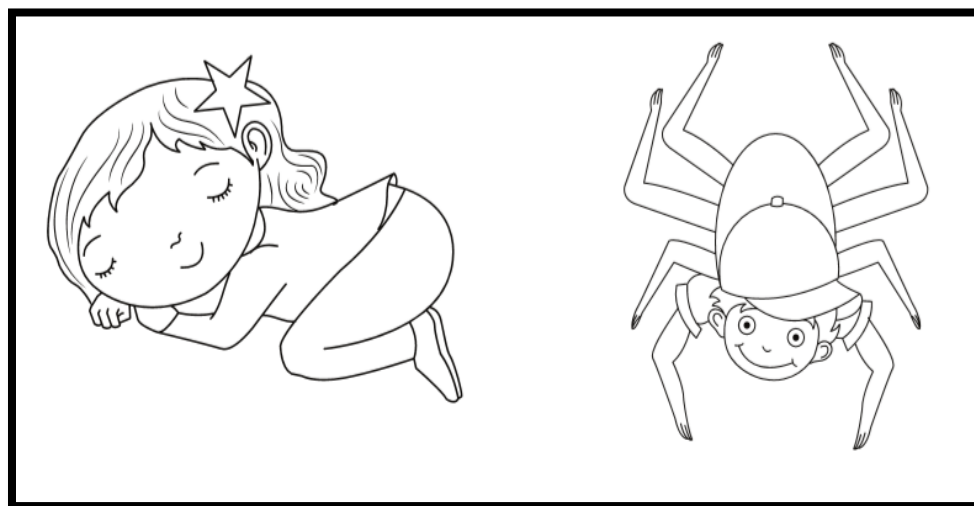
*Figura 21. Redibujo de bocetos con herramientas digitales; Mi, La y Fa.*



Fuente: Trabajo de la propuesta, 2019.

La línea de divisa con alta precisión, sugiriendo movimientos elípticos firmes y líneas rectas seguras, este redibujo mediante programas digitales es un proceso propio del diseño gráfico en cual se torna indispensable para continuar el proceso de color, luz, sombra, volumen y detalles gráficos a criterio del diseñador.

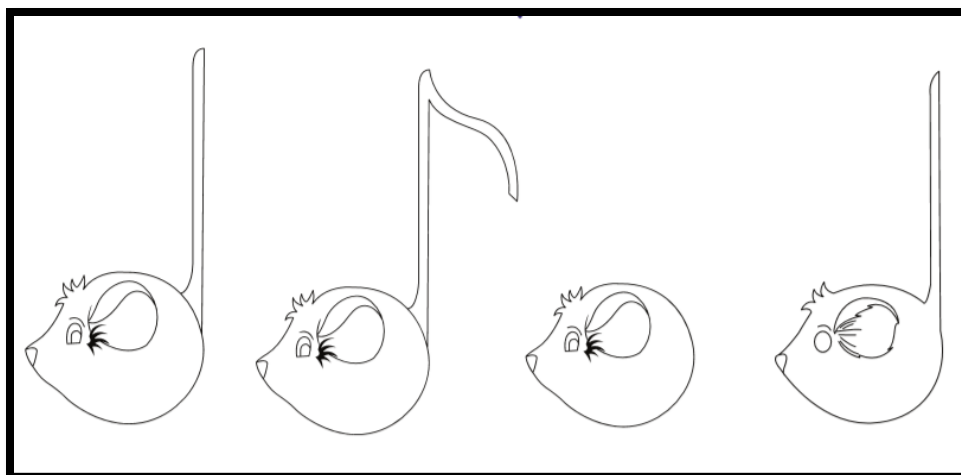
*Figura 22. Redibujo de bocetos con herramientas digitales; Do y la araña pentagrama.*



Fuente: Trabajo de la propuesta, 2019.

*Figura 23. Redibujo de bocetos con herramientas digitales, figuras musicales y ratones.*





Fuente: Trabajo de la propuesta, 2019.

#### **4.10. Intervención Digital Creativa**

El color es una teoría que para occidente y otras culturas abarcan diversas interpretaciones. Desde el punto de vista sociológico no existen parámetros universales frente a la percepción e interpretación homogénea de los colores, sin embargo en la modernidad se puede identificar desde patrones psicológicos que en cada contexto situacional o de población los colores logran impactar de formas características por lo que se definen tendencias de colores basados en su uso.

En materia del diseño gráfico todos los colores convergen de forma equilibrada, no obstante es importante reconocer las premisas funcionales de cada uno de ellos. En la aplicación del color en los personajes infantiles creados se ha situado la necesidad de dar vida al personaje sin recurrir al exagerar la mezcla de colores como sugiere el diseño comercial. El enfoque educativo ha procurado aplicar de forma no exagerada colores primarios y secundarios con leves matices basados en el estudio de la figura humana. El color azul da sentido cotidiano al pantalón de la figura de Do. El suéter de color fucsia en escala 219 recupera la personalidad vivas del personaje que en vista que se lo representa dormido denota quietud.

*Figura 24. Redibujo de bocetos con herramientas digitales - Dormilona*



Fuente: Proceso de Digitalización, 2019.

El personaje respiron mantiene un gesto jugueton, esta despeinado para dar la sensación de un niño activo. Lleva una camisa a cuadros ya que represntantan un estilo moderno, lleva pantaloneta y zapatos que sugieren que el personaje disfruta de jugar libremente. Los colores se complementan al equilibrar las tonalidades cálidas y frias.

Figura 25. Redibujo de bocetos con herramientas digitales - Respirón



Fuente: Proceso de Digitalización, 2019.

El diseño gráfico logra dar tonalidad al rostro de Mirón, es su expresión en el rostro su principal característica por los que los colores de su vestimenta pasan a segundo plano para no distraer de su aspecto comunicador central.

Figura 26. Redibujo de bocetos con herramientas digitales - Mirón



Fuente: Proceso de Digitalización, 2019.

A Fani se le atribuye el color violeta relativo al misterio, su vestido y peinado la define como una niña cuya personalidad es sociable y mantiene equilibrio emocional. Lleva collares y manillas sugiriendo ser una niña dulce y detallista.

Figura 27. Redibujo de bocetos con herramientas digitales - Fani



Fuente: Proceso de Digitalización, 2019.

A sol Inti se lo construyó con los parámetros de diseño infantil, la expresión del rostro proyecta su personalidad abierta y amistosa, su vestuario se muestra sencillo y su estilo casual corresponde al vestuario de los niños y niñas de la contemporaneidad “pantalón de bastas apretadas”. Inti es el personaje que lleva nombre Kichwa y se muestra amistoso y proactivo.

*Figura 28. Redibujo de bocetos con herramientas digitales - Sol Inti.*



Fuente: Proceso de Digitalización, 2019.

Laboriosa representa a una niña indígena que lleva su blusa tradicional de mujer indígena, los ojos y sonrisa diáfana cautiva al espectador. Los detalles estéticos dan vida un personaje de arraigo cultural y alto impacto visual. Los colores corresponden al vestuario tradicional socialmente conocido en el territorio.

*Figura 29. Redibujo de bocetos con herramientas digitales - Laboriosa*



Fuente: Proceso de Digitalización, 2019.



Silbadora es un personaje con inusual carisma. Su tratamiento artístico contextualiza a un personaje tierno y con la personalidad de una niña traviesa. La ropa del personaje y sus colores están asociados al vestuario jovial de una niña juguetona y de carácter sutil.

*Figura 30. Redibujo de bocetos con herramientas digitales – Silvadora*

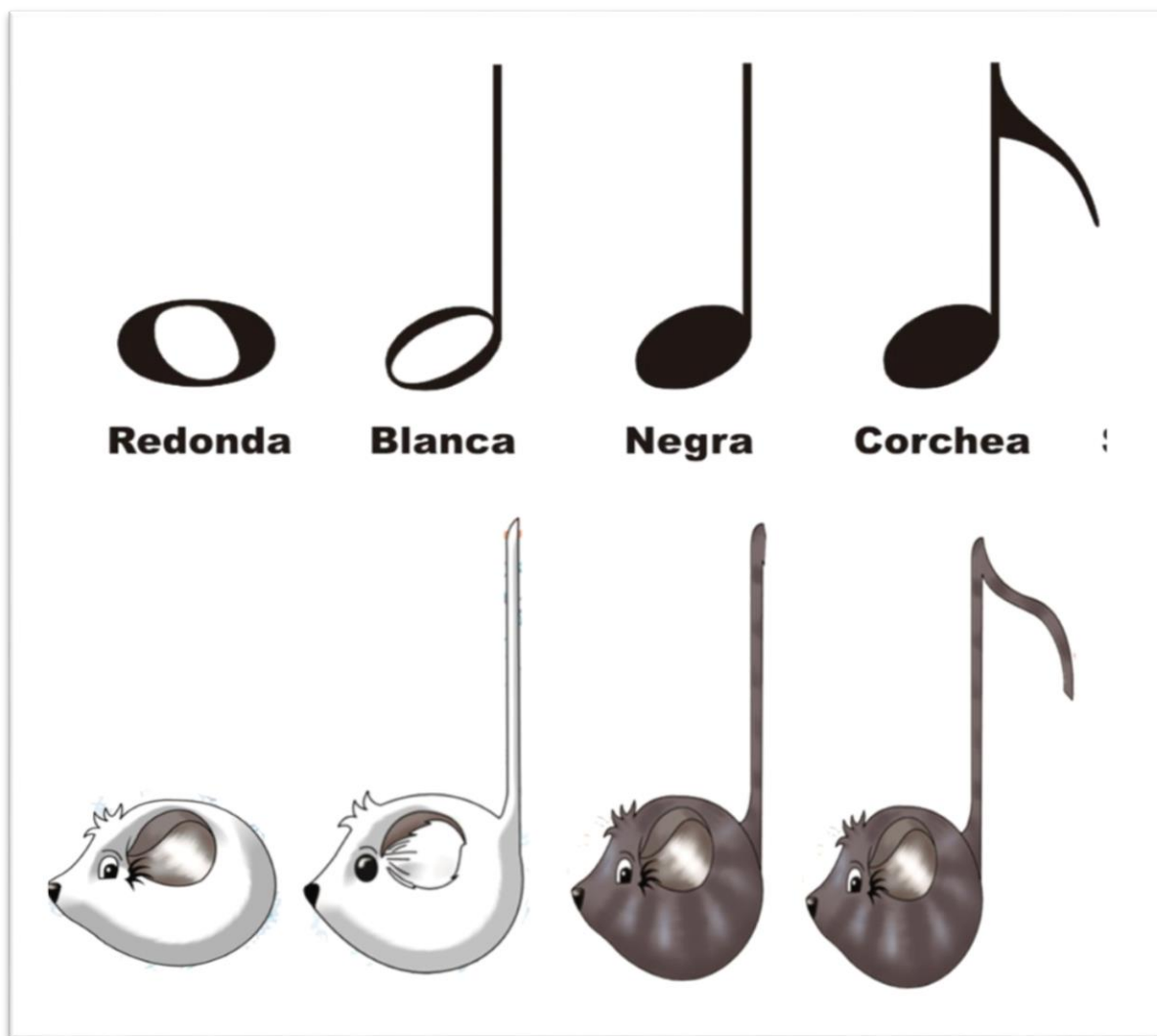


Fuente: Proceso de Digitalización, 2019.

Las figuras musicales tienen un tratamiento gráfico que despierta emociones. El impacto visual de las figuras musicales reinterpretadas es agradable a la audiencia infantil. La construcción de la imagen se correlación y mantiene similitud con el pictograma universal de las figuras musicales.

La forma circular de los ratones y la simplicidad de sus características logran compaginar con el sentido subjetivo y fantástico de los niños y niñas de segundo año de educación básica.

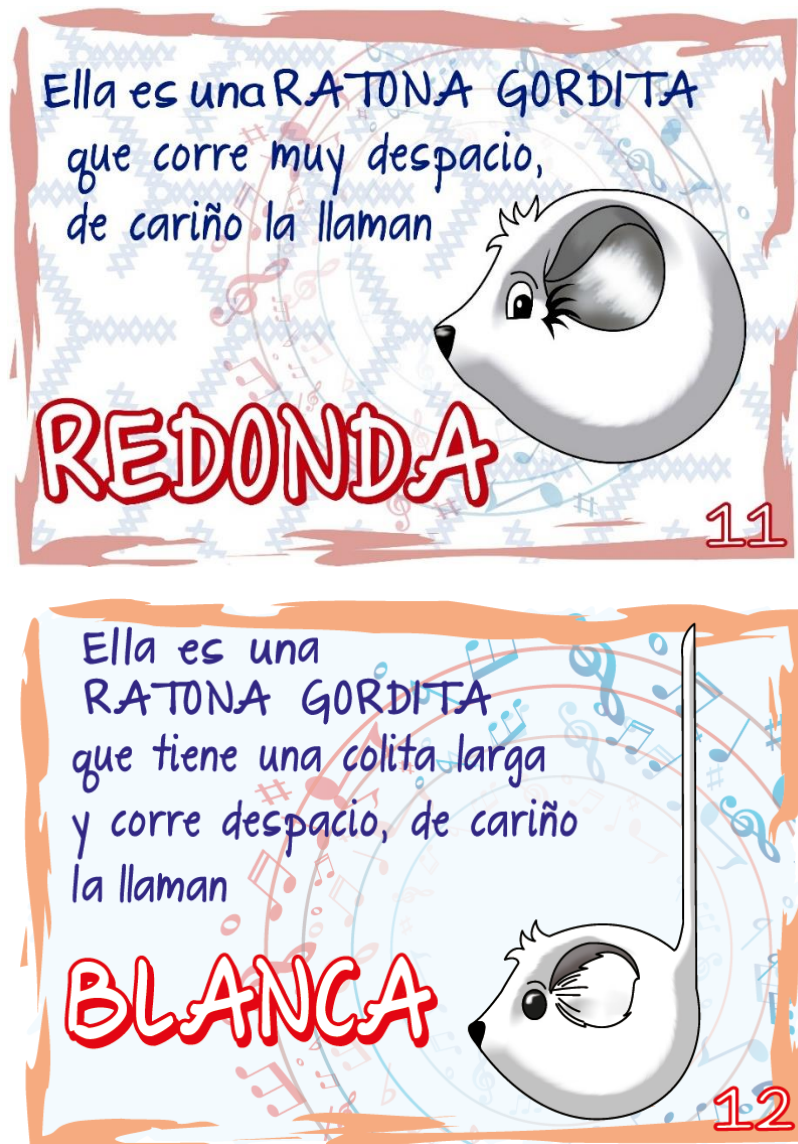
Figura 31. Comparación del sistema tradicional de signo y figuras musicales con y la propuesta rediseñada.



Fuente. Proceso de Rediseño, 2009.

El rediseño se constituye en un paso metodológico para el aprendizaje, un recurso complementario que permite adaptar el sistema universal a factores de interés visual de los niños y niñas. La analogía consiste en mantener al máximo la forma y funcionalidad esquemática de las figuras y darla vida a través de la personificación. En esta caso las formas y función de la figuras coinciden excepcionalmente ya que los personajes ratones además caminan a los tiempos que cada figura musical tiene como propiedad.

Figura 32. Redibujo de bocetos con herramientas digitales.



Fuente: Proceso de Digitalización, 2019.

La forma circular de los ratones corresponde a las leyes de percepción de la Gestalt. Se piensa de forma limitada que diseñar es una simple práctica digital de manejo de programas, no obstante es fundamental conocer los principios de la percepción humana. El diseño de la figuras musicales contienen los principios de: totalidad, es decir que tiene sentido completo, así como de estructura

estable, del mismo modo de dialéctica referida a tiene las cualidades creativas en la forma de la figura.

*Figura 33.* Redibujo de bocetos con herramientas digitales. Figura musical redonda



Fuente: Proceso de Digitalización, 2019.

Así mismo se aprecia el principio de contraste por lo que las formas conectan diversos ritmos de líneas, otro de los aspectos presentes en el diseño es el cierre concerniente a definirse como un diseño compacto como también compresivo, es decir un diseño flexible y dinámico. Por último el diseño abarca el principio de pregnancia es decir que la forma es atractiva a la vista e invariancia topológica entendida como la convergencia, conectividad, continuidad, vecindad; enmascaramiento, proximidad, memoria y jerarquización.

*Figura 34.* Redibujo de bocetos con herramientas digitales





Fuente: Proceso de Digitalización, 2019.

Figura 35. Redibujo de bocetos con herramientas digitales



Fuente: Proceso de Digitalización, 2019.

La araña constituye una analogía que responde a la pregunta ¿cómo aparece el abstracto del pentagrama? Ante los niños en factor narrativo es fundamental ya que permite construir la coherencia lógica de los elementos que conforman la escena gráfica. El rostro de la araña forma una expresión conmovedora y tierna. La araña lleva la gorra institucional de la Universidad Técnica del Norte que posiciona de forma intencionada a la universidad como vanguardia de los procesos innovadores.

Figura 36. Redibujo de bocetos con herramientas digitales

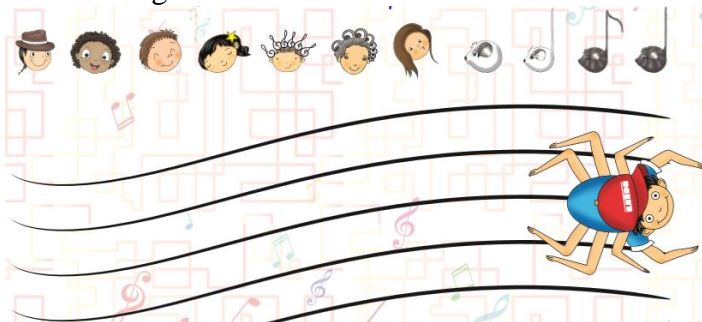


Fuente: Proceso de Digitalización, 2019.

#### 4.11. Funcionalidad de Personajes en la Enseñanza Aprendizaje de la Lectura y Escritura Musical.

Los personajes en sí mismo contienen valores metodológicos, mismos que entran en acción en la concreción de la guía. Esta guía señala principios básicos para la dinamización por lo que es necesario simbolizar a los personajes con la finalidad de operacionalizar la acción educadora. En el caso de los personajes humanos los rostros son el símbolo que permitirá dar paso al diseño del proceso. En el caso de los ratones su forma en general no experimenta ninguna variación.

Figura 37. Aplicación de diseño gráfico a la lectura musical.



Fuente: Proceso de Digitalización, 2019.

## 4.12.Eficacia del diseño gráfico en enseñanza aprendizaje de melodías.

Figura 38. Aplicación de diseño gráfico a la lectura musical.



Fuente: Proceso de Digitalización, 2019.

## 4.13.Construcción Grafica Temática de las Unidades de la Guía

### 4.13.1. Unidad Uno

La guía se divide en cinco unidades con el fin de exponer de forma organizada los contenidos musicales. La unidad uno se enfoca en presentar de forma clara y atractiva a los personajes lúdicos centrales que remplazan a las figuras y notas musicales convencionales y abstractas. Los personajes son los encargados de orientar el aprendizaje y motivar la comprensión de la lectura musical en los niños y niñas. Esta unidad se denomina “Los amigos de la música” y con un lenguaje sencillo y lúdico infantil presenta a cada uno de los personajes ilustrados asociando sus nombres y personalidad a las notas musicales.

**Do**, es Dormilona porque una vez la encontraron durmiendo en plena tela de araña y les hizo tropezar a los ratones, de cariño ahora solo le dicen.

**Re**, es Respirón; así lo llaman porque cuando respira fuerte se oye hasta el otro extremo de la telaraña y hasta hace temblar la telaraña con su respirar, dice que es bueno respirar profundo para sacar algún enojo, de cariño le dicen RE.

**Mi**, es Mirón es un niño muy porque tiene una mirada profunda, nada se le escapa, puede distinguir todos los detalles de la ropa y el paisaje, tiene grandes ojos y de cariño le dicen MI.

**Fa**, se llama Fani luna es la niña más hermosa que se hayan visto por todo el mundo, tiene una vos muy linda y un peinado único, es buena amiga, junto a ella se pasa el tiempo sin darse cuenta y es buena consejera, de cariño la llama FA.

**Sol**, se llama Solcito Inti, es muy popular por todo el mundo, todos lo conocen y hasta le hicieron una canción “sol solecito caliéntame un poquito” así le cantan en varios idiomas, es muy buena gente, todos lo adoran por ser buen amigo y muy optimista, el los cuida a todos y todas como hermanos de cariño le dicen SOL.

**La**, es Laboriosa porque le gusta trabajar día y noche, jamás tiene “vaguería y pereza”, siempre está dispuesta a ayudar y a cumplir con su labor, nunca se olvida de hacer sus los deberes, de cariño sus amigos le dicen LA.

**Si**, se llama Silbadora, sabe silbar mejor que todo el mundo de cariño le la llaman SI.

Las figuras musicales como la negra, la blanca la redonda y corchea se trasforman en ratones, los ratones representa a cada figura musical y cada uno de sus tiempos musicales es la velocidad con la que corren y se divierten. La unidad uno cumple la función de presentar a los personajes y afianzar su presencia lúdica en el inicio del proceso de aprendizaje de la lectoescritura musical.

*Figura 39. Construcción de la Guía por unidades – Unidad 1*



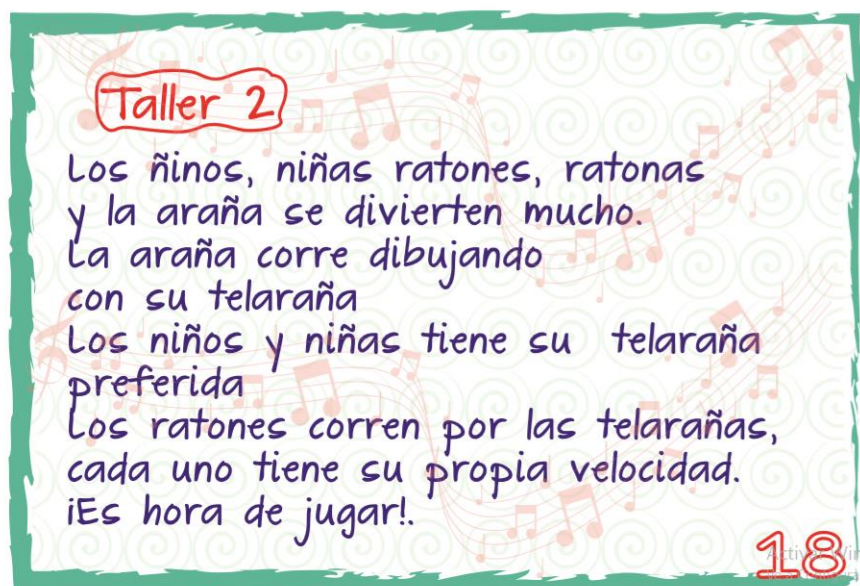
Fuente: Proceso de Construcción de la Guía, 2019.

#### 4.13.2. Unidad Dos

La unidad dos está enfocada en situar las características de los personajes en función de su rol en el proceso de enseñanza de la escritura y lectura musical. En primer término se idea la imagen visual de la araña que es quien teje las cinco líneas llamadas pentagrama, se asocia a la forma de las figuras musicales la forma de ratones cuyo tiempos musicales se los asocia a la velocidades con las que corren los ratones. Se construye la idea que la música es un juego de todos los personajes infantiles. El diseño se basa en la limpieza de las formas y colores evitando cargas conceptuales y graficas que limiten la fácil lectura visual y comprensión de mensaje.

*Figura 40.* Construcción de la guía por unidades – Unidad 2





Fuente: Proceso de Construcción de la Guía, 2019.

Se sugiere que cada las líneas del pentagrama corresponde a el hogar y lugar preferido de cada nota, ya que el pentagrama juega el rol de describir los diferentes sonidos y armonías, y son los ratones quienes a través de su recorrido construyen la melodía. Este enfoque es esencialmente vivencial y busca que la naturaleza lúdica de los niños y niñas se vean reflejadas en la dinámica de la acción de enseñanza aprendizaje.

Figura 41. Construcción de la Guía por unidades – Unidad 2



Fuente: Proceso de Construcción de la Guía, 2019.

Cada nota musical se ubica en una línea del pentagrama, de esta manera los niños y niñas aprenden en primera instancia a que a cada línea le corresponde un sonido específico. Las notas musicales dejan de ser abstractas para los infantes y adquieren lógica. Cada nota y espacio entre líneas le corresponde a un personaje fácil de identificar. Por ejemplo la primera línea desde abajo del pentagrama que teje la araña le corresponde a Miron, el primer espacio a Fani, la segunda línea Solcito Inty, el segundo espacio a Laborioso, la tercera línea a Silvadora y el tercer espacio a Dormilona.

*Figura 42. Construcción de la Guía por unidades – Unidad 2*



Fuente: Proceso de Construcción de la Guía, 2019.

El orden visual y aportes de diseño gráfico han permitido que cada elemento juegue un rol esencial, ya que en conjunto construyen una escena lúdica narrativa fácil de entender en el público objetivo, y cuya interacción cumple con el objetivo de estimular la educación musical.

La araña da un orden lógico al apareamiento del pentagrama, de esta forma ningún elemento queda fuera de la narrativa lúdica construida pues de otra forma en la psicología del niño y niña se desconocería el concepto lúdico que sostiene la metodología de enseñanza aprendizaje. La

*Figura 43. Construcción de la Guía por unidades – Unidad 2*



Fuente: Proceso de Construcción de la Guía, 2019.

Diseñar figuras analógicas que replacen a las figuras musicales abstractas fue una tarea experimental creativa que demandó considerar varios aspectos; en primer lugar la relación de forma puesto que en lo posterior a medida que los niños y niñas trascurre su edad se busca que los iniciales conocimientos no se desnaturalicen del el proceso universal de enseñanza aprendizaje. En tal virtud se logró repensar y reinterpretar las figuras musicales con la forma de ratones y cuya forma lúdica resultó ideal ya que por sus características físicas animadas y fantásticas atribuida mantienen la lógica de ratones juguetones pudiéndoles asociar a su ritmo en el correr los tiempos que determina el sistema musical. Visualmente los elementos son leídos de forma fácil y estéticamente encantadores.

*Figura 44. Construcción de la guía por unidades – Unidad 2*





Fuente: Proceso de Construcción de la Guía, 2019.

El ratón sin cola es la figura redonda cuyo tiempo es el más prolongado, es decir en términos de la narrativa lúdica es quien camina despacio. El siguiente ratón de color negro es la figura conocida universalmente como “negra” y por consiguiente el ratón negro que al final de la cola doblada a la derecha es la figura llamada semicorchea. Los ratones transitan por las líneas, la ubicación de cada uno en las líneas refleja el tipo de sonidos de la escala musical y los tiempos de cada uno configurando así la música. Visualmente el diseño de esta unidad busca situar la lógica del juego musical.

#### 4.13.3. Unidad Tres

La unidad tres correlaciona la metodología lúdica con aplicaciones prácticas a piezas melódicas pertinentes en la educación musical de los niños y niñas del contexto ecuatoriano. En esta primera aplicación referencial los niños y niñas ya pueden leer las nuevas figuras musicales y entender la

lógica del sistema de representación musical rompiendo las barreras de la exclusión cognitiva. La primera pieza musical adaptada a la metodología lúdica y reinterpretación del diseño de notas y figuras musicales es la reconocida melodía “Pobre corazón”. En esta primera parte se logra constatar la validez y originalidad del diseño gráfico comprometido con la educación, logrando cumplir el primer objetivo de la lectura musical.

Figura 45. Aplicación concreta de nuevos recursos visuales del sistema musical de lectura musical.



Fuente: Proceso de Construcción de la Guía, 2019.

Figura 46. Aplicación concreta del sistema tradicional, recursos visuales del sistema musical de lectura musical.

# Pobre Corazón

Sanjuanito

Guillermo Garzón

Voz

Lam introducción

Fin

5

la m Do Mi7 la m Do Mi7 la m

Po-bre co ra - zón en - tris-te - ci-do ya no pue-do mas so - por - tar -

13

Do Mi7 la m Fa

ya no pue-do mas so - por - tar — y, al de - cir-me, a - díos yo me des - pi-do

21

Fa Do Fa Do Fa Do Mi7 la m

con el al-ma con la vi-da con el co - ra-zón en - tris-te - ci-do

29

Do Mi7 la m Do Mi7 la m

ya no pue-do mas so - por - tar — ya no pue-do mas so - por - tar —

Intro y fin

Fuente: Sitio web de Eva Fierro Luna

La lectura y escritura musical son procesos integrales, correlacionados y simultáneos, por lo que se implementa en ésta unidad la necesidad de ejercitar ambas cualidades por medio de juegos melódicos; en el que los niños y niñas juegan a ubicar a los ratones en distinto orden lo que dará como resultado un atractivo juego sensorial; que logrará sostener la atención e interés en la exploración de las posibilidades y beneficios de la música en el proceso formativo escolar y el desarrollo humano en general.

Figura 47. Construcción de la guía por unidades – Unidad 3



Fuente: Proceso de Construcción de la Guía, 2019.

#### 4.13.4. Unidad cuatro

*Figura 48.* Instrumento sugerido en la metodología



Fuente: Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Facultad de Comunicación, Lingüística y Literatura.

En el marco de esta unidad, los niños y niñas empiezan a interactuar con el material diseñado, por lo que, se torna indispensable recurrir a los sonidos del cuerpo, onomatopeyas y correspondientemente el uso del instrumento de viento de fácil adquisición en la provincia de Imbabura como es la denominada “palla” de siete notas, asociada de forma común al rondador, hecha de carrizos u otros materiales y el costo es accesible para las familias.

#### 4.13.5. Unidad cinco

La unidad cinco busca complementar y sellar el ciclo de aprendizaje afianzando la personalidad de los personajes diseñados mediante la intervención plástica de los niños en su vestuario, colores e indumentaria de los personajes con el fin de familiarizar a los personajes lúdicos quienes se convierten en los mediadores visuales del aprendizaje y de la enseñanza. El manejo de manual mantiene una coherencia lógica en la edición y diagramación, ya que él uno es secuencial y fácil de interpretar por los docentes a cargo del proceso.

Figura 49. Construcción de la guía por unidades – Unidad 5



Fuente: Proceso de Construcción de la Guía, 2019.

Figura 50. Construcción de la guía por unidades – Unidad 5

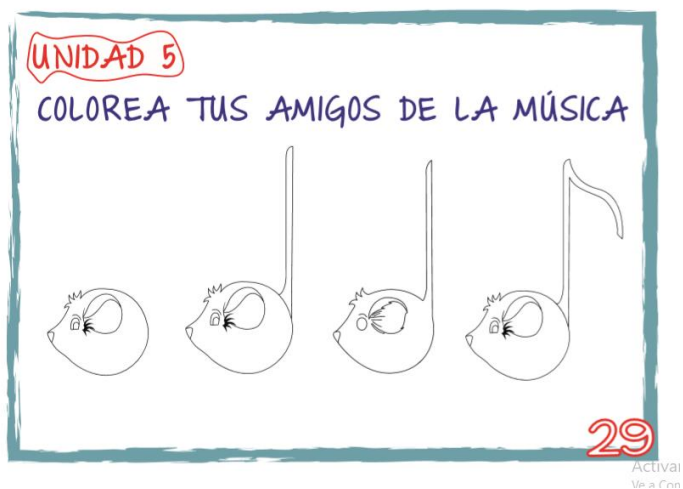


Fuente: Proceso de Construcción de la Guía, 2019.

Figura 51. Construcción de la guía por unidades – Unidad 5



Fuente: Proceso de Construcción de la Guía, 2019











Fuente: Proceso de Construcción de la Guía, 2019



Figura 52. Comparación entre rediseño y sistema musical universal.

FIGURAS MUSICALES





Rediseño	Figuras Universales
	
	
	
	

31

Activa  
Ve a Cor

Fuente: Proceso de Construcción de la Guía, 2019

CLAVES

Clave de Sol Rediseñada	Clave de Sol Universal
	
	

32

Fuente: Proceso de Construcción de la Guía, 2019



Fuente: Proceso de Construcción de la Guía, 2019

**4.14. Sistematización de observaciones en la aplicación de la guía en niños y niñas de la Escuela 28 de Septiembre.**

COEVALUACIÓN DE LA GUÍA DE LECTURA Y ESCRITURA MUSICAL		
Indicadores		
1	La guía es útil	La guía no es útil
2	Los personajes gráficos son atractivos.	Los personajes gráficos no son atractivos.
3	Entiende la lógica y funcionamiento de la guía.	No entienden la lógica y funcionamiento de la guía.
4	Los niños y niñas alcanzan aprendizajes musicales.	Los niños y niñas no alcanzan aprendizajes musicales.





REINTERPRETACIÓN LÚDICA DEL DISEÑO ICONOGRÁFICO DE  
LOS SIGNOS Y FIGURAS MUSICALES, PARA ESTIMULAR LA  
EDUCACIÓN MUSICAL EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL SUBNIVEL  
ELEMENTAL U.E 28 DE SEPTIEMBRE AÑO LECTIVO 2017-2018

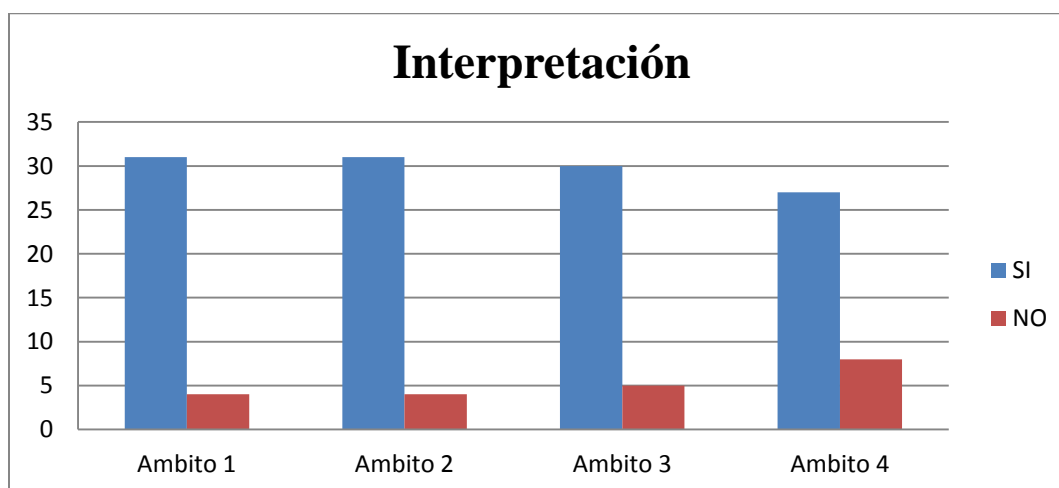
## SOCIALIZACIÓN DE LA PROPUESTA.

**Sistematización cuantitativa de la aplicación de la guía en niños y niñas de la  
Escuela 28 de Septiembre. 2018**

Nro	Nomina estudiantes	1	2	3	4
1	ALVAREZ GUAMA MILEYDI ALEXANDRA	+	+	+	+
2	AROTINGO BONILLA NANKI ISAAC	+	+	+	+
3	BARAHONA SALGADO SHERLY ANALIA	+	+	+	+
4	BARRAGAN ZURA STEVEN MATEO	-	-	+	+
5	CALDERA GRATEROL SEBASTIAN ANDRES	-	+	-	-
6	CARAGOLLA ENRIQUEZ ANDERSON RUBEN	+	+	+	+
7	CARDENAS CHANDI MARTIN ANDRES	+	+	+	+
8	CASTRO HARO LUIS ESTEBAN		+	+	+
9	CHANCOSA TANA NAYDELIN NAOMY	+	+	-	-
10	CHASIQUIZA CABRERA DOMENICA VALENTINA	-	+	+	+
11	CHILUISA AGUILAR VICTOR HUGO	+	-	+	-
12	DE LA TORRE TORRES BRYTNEY BASHOLED	+	+	+	-
13	ESCOBAR JARAMILLO MELISA JUALIANA	+	+	+	+
14	GALLEGOS CIFUENTES CAMILA ANAHÍ	+	+	+	+
15	GODOY LOPEZ MARCO ANTONIO	+	+	+	+
16	HIDALGO CONEJO ANGIE CAROLINA	-	+	+	+
17	JUAREZ GOMEZ EMILY ELIZABETH	+	+	+	+
18	LAGOS TOBAR ASHLY NICOL	+	+	+	+
19	MATANGO ANGAMARCA JOSTIN DAVID	+	+	+	+
20	MOREY JENNIRRE VALENTINA	+	+	+	+
21	MUGMAL GRANJA JAUDELY CAMILA	+	+	+	+
22	ORTIZ GUTIERREZ SANTIAGO	+	+	+	+
23	PADILLA JARAMILLO ALEXIS JAVIER	+	+	+	+
24	QUINCHIGUANGO CAMPO AYLIN ABIGAIL	+	+	-	-
25	RAMIREZ CUASAPUD SAMUEL ALEJANDRO	+	+	+	+
26	REYES HURTADO DANNA SOFIA	+	+	+	+
27	RODRIGUEZ LÓPEZ KEVIN ALEJANDRO	+	+	+	-
28	ROSETO BARREZUETA ANGELINE JULIETH	+	-	+	+

29	SILVA TATES MATEO NICOLAS	+	+	+	+
30	TAPIA ARCE THAIZ ALEJANDRA	+	+	+	+
31	TERÁN NAVARRETE JOHAN KEYLER	+	+	-	-
32	VERDESOTO FIERRO JORDI STEVEN	+	-	-	-
33	YAGUAPAZ TORRES MATEO NORBEY	+	+	+	+
34	YAR CHAPI MELANY DAYANA	+	+	+	+
35	ZURITA CALUQUI DANIEL MATEO	+	+	+	+

	Ámbitos	Indicadores	Número de estudiantes	Porcentaje
1	Utilidad de la guía	La guía es útil	31	89%
		La guía no es útil	4	11%
2	Efectividad de la reinterpretación de personajes	Los personajes gráficos son atractivos	31	89%
		Los personajes gráficos no son atractivos	4	11%
3	Funcionalidad pedagógica didáctica	Entiende la lógica y funcionamiento de la guía	30	86%
		No entienden la lógica y funcionamiento de la guía	5	14%
4	Logro de aprendizajes musicales	Los niños y niñas alcanzan aprendizajes musicales	27	84%
		Los niños y niñas no alcanzan aprendizajes musicales	8	16%



## **5. IMPACTOS**

Se determina que el proyecto influye positivamente en los ámbitos de la comprensión del rol del diseño gráfico, así como en la educación musical. Positivamente incide a corto, mediano y largo plazo en la educación musical ya que fomenta el acceso y la inclusión de las niñas y niños a la educación musical universal, creando mecanismos didácticos que favorecen la enseñanza aprendizaje con pertinencia social, educativa y cultural.

Permite desde el enfoque de neurociencias, además relacionar niveles de razonamientos desde las primeras edades como también, intervenir de forma práctica en el desarrollo de las inteligencias emocionales.

En el campo del diseño gráfico el impacto se orienta a vincular a la academia a las demandas académicas de la sociedad, a la necesidad de innovar con compromiso social y redimensionar el factor ético del diseño gráfico a nobles causas como es la expresión musical, misma que es clave fundamental de sensibilización de las sociedades y buen vivir.

## **6. DIFUSIÓN**

La guía se difundió y socializó en la Unidad Educativa 28 de Septiembre, de la ciudad de Ibarra de forma digital e impresa.

Siendo U.E piloto en la aplicación de este método innovador basado en el rediseño de las notas y figuras musicales. Se determina además que se derivó de la guía, carteles y stickers para los cuadernos con el fin de afianzar la presencia lúdica de los personajes en los ambientes educativos familiarizando de esta forma la guía.

## 7. GLOSARIO

**Aprehensión:** Acción de aprehender.

**Reinterpretación:** Acción de volver a interpretar.

**Paradójicamente:** El concepto de paradigma se utiliza comúnmente como sinónimo de “ejemplo” o para hacer referencia en caso de algo que se toma como “modelo”.

**Convencionalidad:** Sustantivo femenino. Este término es de uso anticuado, se entiende por convencionalidad la persona, idea o de una actitud transigente, poco original.

**Pictogramas:** Un pictograma es un signo icónico dibujado y no lingüístico, que representa figurativamente (de forma más o menos realista).

**Semántica:** El término semántica se refiere a los aspectos del significado, sentido o interpretación de signos lingüísticos como símbolos, palabras, expresiones o representaciones formales.

**Ideogramas:** Un ideograma es un signo esquemático no lingüístico que representa globalmente conceptos o mensajes simples. Por ejemplo, las señales de tráfico o los símbolos matemáticos.

**Tipología:** Estudio de los tipos o modelos que se usan para clasificar en diversas ciencias o disciplinas científicas.

**Empoderamiento:** El empoderamiento o apoderamiento se refiere a la serie de procesos por los cuales se aumenta la participación de los individuos y las comunidades.

**Pentagrama:** El pentagrama es el lugar donde se escriben las notas y todos los demás signos musicales en el sistema de notación musical occidental.

**Negligencia:** Falta de cuidado, aplicación y diligencia de una persona en lo que hace, en especial en el cumplimiento de una obligación.

**Solfeo:** Técnica de leer y dar el valor adecuado a los signos musicales de una partitura.

**Perceptible:** Que se percibe con facilidad a través de los sentidos.

**Irrupción:** Aparición violenta y repentina de algo.

**Psicomotriz:** De la motilidad y los factores psicológicos que intervienen en ella, condicionando su desarrollo, o relacionado con ella.

**Receptores:** Receptor deriva del verbo latín recipere, se refiere a la cosa o persona que ejecuta una acción, un sujeto que recibe.

**Bocetaje:** Derivado del término italiano bozzetto, el concepto de boceto refiere al esquema o el proyecto que sirve de bosquejo para cualquier obra gráfica

**Antropomorfismo:** Atribución de forma o cualidades humanas a lo que no es humano, en especial a divinidades, animales o cosas.

**Figurativos:** representación o figura de otra cosa, en contraposición al arte abstracto, representa figuras reales concretas.

## **8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **8.1. Conclusiones**

La propuesta lúdica que rediseña las notas y figuras musicales se constituyen en una mediación educativa basada en el estudio y aportes del diseño gráfico y no constituye en un medio que reemplace el sistema musical universal sino que lo adapta de forma pertinente al interés superior educativo de las niñas y niños.

Constituye una adaptación curricular que permite el acceso y la inclusión de los niños y niñas a contenidos que favorecen su desarrollo social y psicológico y construye alternativas prácticas que afrontan los problemas relativos a la incomprensión y subvaloración de la música y su sistema musical.

La reinterpretar de forma lúdica el diseño Iconográfico de los Signos y Figuras Musicales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura musical en las niñas y niños del subnivel elemental de la U.E. 28 de Septiembre para el año lectivo 2017-2018 se constituye en una aporte innovador para alcanzar los objetivos educativos de enseñanza de la música en el marco de los macro objetivos de desarrollo integral y holístico de los niños y niñas.

Se diagnostica que el diseño iconográfico tradicional de símbolos y figuras expresa profundas limitaciones visuales para el público objetivo de la niñez por lo que la serie los personajes rediseñados “los amigos de la música” se constituye en una metodología lúdica efectiva, eficiente y de alcance universal por el tratamiento estilístico y conceptual innovador.

Se determina que la ellos nuevos diseños superan los niveles de incomprensión que existía sobre los signos y figuras musicales, y que los nuevos productos visuales corresponden a las necesidades

educativas específicas del área de la música, democratizando el acceso al aprendizaje de la lectura y escritura musical y consolidando aportes de la carrera al campo de la educación y del diseño con compromiso social.

Se establece que los aspectos gráficos y visuales de los nuevos signos y figuras musicales responden a la necesidad del proceso educativo y que el diseño de un manual genuino en el campo de la música que abre la posibilidad de repensar la educación musical y el aporte del diseño gráfico a los procesos educativos.

Se determinan los elementos gráficos innovados logran un importante impacto visual, ético y comunicativo en el segmento de la niñez, por lo que se concluye frente a las hipótesis central que el esfuerzo por reinterpretar de forma profesional los símbolos y figuras convencionales logra cambios en la comprensión del sistema gráfico y actitud frente a la importancia y bondad de la lectura y escritura musical para el desarrollo de los niños y la sociedad.

## **8.2. Recomendaciones**

Se recomienda el uso de la guía en los procesos de enseñanza aprendizaje de la lectura y escritura musical considerando el acompañamiento de actividades lúdicas grupales que generen experiencias vivenciales para un proceso de aprendizaje activo.

Se recomienda que el uso de la guía sea un medio para enriquecer los métodos de educación musical y abrir la posibilidad de enriquecer el proceso con las iniciativas que surjan de las pautas iniciales que expone el manual.

El uso del manual fundamenta principios de amplia proyección por lo que puede ser usado y adaptado a otras edades ya que el primer momento el manual se enfoca exclusivamente en niño y niñas del segundo año de educación básica pero cuyos principios gráficos y conceptuales son pilares de nuevas innovaciones.

Es importante diversificar las aplicaciones del diseño gráfico a materiales de aula como carteles principalmente con el fin de familiarizar ante los niños y niñas los personajes diseñados para el proceso de enseñanza aprendizaje de la educación musical.

La institución y los docentes deben auto capacitarse en los enfoques de la música y profundizar el valor educativo y humano tendiente a fortalecer la enseñanza de la música desde las primeras edades.

La metodología construida a partir del diseño gráfico puede ser ampliada y enriquecida con los aportes creativos de los docentes comprometidos con la educación musical.

La metodología lúdica de enseñanza debe ser aplicada a las melodías de interés de cada docente, pudiendo compilar progresivamente adaptaciones de melodías al nuevo sistema lúdico de representación de las figuras y notas musicales.



## 9. BIBLIOGRAFÍA

1. Hoptoys. (2016). *PICTOGRAMAS Y LENGUAJE VISUAL*. Recuperado el 08 de 11 de 2017, de <https://www.hoptoys.es/pictogramas-y-lenguaje-visual-c-859.html>
2. ANONIMO. (s.f.).
3. Aristoteles. (s.f.).
4. Astivia, T. P. (21 de 11 de 2012). *Fundamentos de la Educacion Musical*. Obtenido de <https://prezi.com/w0kr5unembct/a-fundamentos-de-la-educacion-musical/>
5. Batista, H. (2010). Diseñando para la Educación . *nsu* .
6. Beltrán, C. (s,f de 10 de 2009 ). *Definición, uso y diseño del material lúdico didáctico*. Recuperado el 05 de 01 de 2018, de [https://wiki.ead.pucv.cl/Definici%C3%B3n,\\_uso\\_y\\_dise%C3%B1o\\_del\\_material\\_l%C3%ADico-did%C3%A1ctico](https://wiki.ead.pucv.cl/Definici%C3%B3n,_uso_y_dise%C3%B1o_del_material_l%C3%ADico-did%C3%A1ctico)
7. Blanco, D. (16 de 4 de 2012). *monografias.com*. Recuperado el 09 de 06 de 2017, de [monografias.com: http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial.shtml](http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial.shtml)
8. Bringhurst R, G. M. (21 de 08 de 2012). *Conceptos del Diseño* . Recuperado el 26 de 01 de 2017, de <https://maytesantana.wordpress.com/2012/08/21/concepto-de-diseno-a-partir-de-tres-autores/>
9. Bringhurst, G. G. (21 de 08 de 2012). *Antología del diseño 1*. Recuperado el 2018 de 01 de 26, de <https://maytesantana.wordpress.com/2012/08/21/concepto-de-diseno-a-partir-de-tres-autores/>
10. Bürdek, Bernhard E.Pg 19. (1994). *Diseño,Historia Teoría y Práctica del Diseño Industrial*. Barcelona: Gustavo Gilí.
11. Chalko, R. J. (6 de 12 de 2008). *diseño en los lenguajes audiovisuales u.palermo*. Recuperado el 09 de 06 de 2017, de [diseño en los lenguajes audiovisuales: http://www.palermo.edu/dyc/maestria\\_diseno/pdf/tesis.completas/47%20RosaChalkho.pdf](http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/47%20RosaChalkho.pdf)
12. Chavez, F. (2010). *Metodo IVM (INTEGRAL VIVENCIAL MULTISENSORIAL* . Obtenido de [tallercuentitiricantos@yahoo.com](mailto:tallercuentitiricantos@yahoo.com)
13. Chavez, N. (2006). El oficio de diseñar. En N. Chavez. Buenos Aires : Coleccion Gustavo Gill.
14. Ciceblog. (24 de 8 de 2016). *los 6 principios básicos del diseño gráfico*. Recuperado el 08 de 11 de 2017, de <https://www.cice.es/noticia/6-principios-basicos-diseno-grafico/>

15. Corbacho, M. F. (2012). *Signo, Simbolo, Pentagrama*. Innovation & Entrepreneurship Business Schoo.
16. Curiosfera. (3 de 06 de 2016). Recuperado el 5 de 01 de 2019, de <https://www.curiosfera.com/historia-de-las-notas-musicales/>
17. Definicion ABC . (07 de 11 de 2017). *Definicion ABC* . Obtenido de <http://conceptodefinicion.de/disenio-grafico/>
18. Definicion ABC. (07 de 11 de 2017). *Definicion ABC*. Obtenido de Definicion ABC: <https://www.definicionabc.com/comunicacion/disenio-grafico-2.php>
19. Educación Musical . (s.f.). *EDUCACIÓN.ES*.
20. Espinoza, A. R. (2012). *PICTOGRAMAS COMO RECURSO INFORMATIVO*. Granada: SSN: 1885-6667. DL: GR-2475/05).
21. Flusser, V. (2010). Filosofía del Diseño. *Kharen*, cap 1 -12.
22. Foster, H. (s.f.). *Antinomies ion art History*.
23. fotonostra. (2015). *Estilos y Tendencias en el diseño*. Recuperado el 08 de 11 de 2017, de <http://www.fotonostra.com/grafico/estilosytendencias.htm>
24. Freire, P. (1970). Pedagogía del oprimido. Chile.
25. Froebel, F. (1782-1857). *Ideologos de la Escuela Nueva*.
26. Gantenbein, K. (1990).
27. Garcia, I. D. (5 de 08 de 2007). *sinfonia virtual*. Recuperado el 07 de 6 de 2017, de [http://www.sinfoniavirtual.com/revista/005/grafismo\\_musical\\_frontera\\_lenguajes\\_artisticos.php](http://www.sinfoniavirtual.com/revista/005/grafismo_musical_frontera_lenguajes_artisticos.php)
28. Gaviria, J. (21 de 07 de 2015). Recuperado el 05 de 01 de 2019, de [http://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/preguntas/Paginas/invento-notas-musicales.aspx#.XDDA\\_FxKjIU](http://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/preguntas/Paginas/invento-notas-musicales.aspx#.XDDA_FxKjIU)
29. Gillam, R. (1951). *Fundamentos del Diseño*. Buenos Aires: EDITORIA L VÍCTOR LERU.
30. Hirues . (2018). Recuperado el 04 de 01 de 2019, de <https://www.hiru.eus/es/musica/simbolos-musicales-2>
31. Homero. (s.f.). *principios de la Edad Antigua*.
32. Howard Gardner . (1971). *Psicología y Mente*. Recuperado el 9 de 11 de 2017
33. Ibanez, C. B. (2009). Ministerio de Ciencia e Innovación . *ID HAR*, 25.

34. IEBS comunidad. (2017). *Para entender solo con ver*. Recuperado el 09 de 11 de 2018, de <http://comunidad.iebschool.com/paraentendersoloconver/2012/12/19/signo-simbolo-pictograma-senal-%C2%BFda-igual/>
35. Innodriven. (s.f.). Obtenido de <http://innodriven.com/pensamiento-de-diseno-e-innovacion-social/>
36. Jamerson. (s.f.). *GIRO CULTURAL*.
37. Kurl, P. (s.f.).
38. León, P. d. (2012). *Logopedia* . Recuperado el 9 de 11 de 2017, de [http://www.ponceleon.org/logopedia/index.php?option=com\\_content&view=article&id=110&Itemid=96](http://www.ponceleon.org/logopedia/index.php?option=com_content&view=article&id=110&Itemid=96)
39. Los Simbolistas. (9 de 9 de 2014). *Guía de artes visuales*. Recuperado el 08 de 11 de 2017, de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Simbolos-Visuales/5194485.html>
40. Luz María Calisto y Gisela Calderón. (2011). *Historia del Diseño en Ecuador*. Quito: Universidad Católica.
41. Maldonado, J. (10 de 05 de 2017). *issuu*. Recuperado el 07 de 06 de 2017, de <https://issuu.com/juanmaldonado91/docs/portafolio>
42. Mariangel Coghlan . (2017). *Somos creativos unicos*. Recuperado el 11 de 09 de 2017, de <http://www.mcoghlan.mx/galeria.html>
43. Martinez, G. (2000). *AREA DE NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES*.
44. MATA, S. M. (s.f.). *DISEÑO E INNOVACIÓN SOCIAL PARA EL DESARROLLO SUSTENTABLE-MEXICO*. Recuperado el 9 de 11 de 2017, de [http://www.foroconsultivo.org.mx/eventos\\_realizados/jovenes\\_innovacion\\_social/Mtra\\_Sandra\\_Luz\\_Molina.pdf](http://www.foroconsultivo.org.mx/eventos_realizados/jovenes_innovacion_social/Mtra_Sandra_Luz_Molina.pdf)
45. Media, E. d. (s.f.). Recuperado el 09 de 11 de 2017
46. Miguel Almarche. (2012). *Educamos Fundamentos*. Recuperado el 9 de 11 de 2017
47. Moles, A. (1981). *Apreciaciones sobre la Historia del Diseño*. Recuperado el 08 de 11 de 2017, de [aparte.cl](http://aparte.cl).
48. Montesori, M. (1952).
49. Moran, J. (s,f de s,f de 2003). Recuperado el 05 de 01 de 2019, de <https://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/personajes.htm>

50. MUCHARTE . (27 de 11 de 2012). *Que es la Cultura Visual* . Recuperado el 08 de 06 de 2017, de <https://mucharte.wordpress.com/2012/11/27/que-es-la-cultura-visual/>
51. Nuñez, M. G. (29 de 06 de 2012). *LEEME*. Recuperado el 07 de 06 de 2017, de <http://musica.rediris.es/leeme/revista/galera&tejada12.pdf>
52. Origen Arts.com. (09 de 2011). *La filosofía en el diseño y su importancia*. Recuperado el 08 de 11 de 2017, de <https://origenarts.com/la-filosofia-en-el-diseno-y-su-importancia/>
53. Paredro. (10 de 05 de 2013). *Diseño educativo, otro enfoque para el diseño gráfico*. Recuperado el 04 de 01 de 2019, de <https://www.paredro.com/disenio-educativo-otro-enfoque-para-el-diseno-grafico/>
54. Peltzer, G. (7 de 4 de 1991). *get print book*. Recuperado el 9 de 6 de 2017, de [get print book periodismo iconografico: https://books.google.com.ec/books/about/Periodismo\\_iconogr%C3%A1fico.html?id=J1Stue0UntcC&redir\\_esc=y](https://books.google.com.ec/books/about/Periodismo_iconogr%C3%A1fico.html?id=J1Stue0UntcC&redir_esc=y)
55. Piaget, J. (1974). estudio de la infancia. *epistemologia* , 50-52.
56. PRIETO. (s.f.).
57. Prieto, M. P. (s.f.). *DIDACTICA DE LA EXPRESIÓN MUSICAL*. Obtenido de <https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/123971/1/Edicion1314.pdf>
58. Prieto, M. P. (s.f.). *historia de la Educación Musical*. (U. d. Salamanca, Ed.) Salamanca: 13.
59. Pstalozzi, J. (1746-1827). *Ideologos de la escuela nueva*.
60. Pstutoriales. (09 de 2015). *los 6 principios de diseño*. Recuperado el 08 de 11 de 2017, de <http://pstutoriales.com/6-principles-of-design/>
61. Publicidad, I. d. (3 de 05 de 2018). Recuperado el 05 de 01 de 2019, de <https://www.improma.com/que-significa-innovar-en-diseno-grafico/>
62. Rohe, M. V. (2004). *web nova*. Recuperado el 08 de 11 de 2017, de <http://www.webnova.com.ar/teoria-del-diseno-minimalista/>
63. Rousseanu, J. J. (1789). *Ideologos de la nueva escuela*. (natisignes, Intérprete)
64. *Seneca* . (A.C). Recuperado el 14 de 06 de 2017, de *seneca*.
65. Slideshare. (s.f.).
66. SlideShare. (13 de 09 de 2013). *De la Escuela Tradicional a la Nueva Escuela,Modelo Lúdico* . Recuperado el 9 de 11 de 2017, de <https://es.slideshare.net/natisignes/el-modelo-ldico-en-educacin-infantil-la-importancia-del-juego>

67. Sobejano, J. (19 de 07 de 2013). *PENSAMIENTO DE DISEÑO E INNOVACIÓN SOCIAL*. Recuperado el 9 de 11 de 2017, de <http://innodriver.com/pensamiento-de-diseno-e-innovacion-social/>
68. Spencer, H. (22 de 8 de 2014). *CASIOPEA, DISEÑO LENGUAJE VISUAL*. Recuperado el 09 de 06 de 2017, de CASIOPEA, DISEÑO LENGUAJE VISUAL: [http://wiki.ead.pucv.cl/index.php/Dise%C3%B1o\\_Lenguajes\\_Visuales:\\_Partitura\\_de\\_Interacci%C3%B3n](http://wiki.ead.pucv.cl/index.php/Dise%C3%B1o_Lenguajes_Visuales:_Partitura_de_Interacci%C3%B3n)
69. Teoría de la Música. (s.f.). (*Homero (C. s. VIII a. C.)*).
70. Universidad de Salamanca . (s.f.). *Origen de la educación musical* . ESPAÑA: 1314.
71. *Uparmusic*. (7 de 11 de 2010). Recuperado el 09 de 06 de 2017, de uparmusic: <http://uparmusic-2010.blogspot.com/2010/11/justificacion.html>
72. Vite-Barrezuela, W. (13 de 04 de 1999). *Historia de la Ilustración* . Recuperado el 05 de 01 de 2019, de [dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/389/1/Tesis.pdf](http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/389/1/Tesis.pdf)
73. Wong, W. (1 de 2014). Recuperado el 26 de 1 de 26, de septiembre,: <https://alejandraarcedesign.wordpress.com/2014/09/01/wucius-wong-fundamentos-del-diseno/>

## 10. ANEXOS



### UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

### FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

#### ENCUESTA PARA DOCENTES ECA (EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA)

**Objetivo de la encuesta:** Identificar la factibilidad del rediseño gráfico de los signos y figuras musicales como proceso lúdico pedagógico, en la estimulación musical de los niños y niñas de educación elemental.

Edad:

Sexo: F M

☐☐

**Por favor, marque con X.**

- 1) ¿Considera importante motivar la educación musical en los niños y niñas?

SI

☐

NO

☐

Otro (indique) \_\_\_\_\_

- 2) ¿Los maestros de Educación cultural y artística (ECA) entienden el significado de las figuras musicales?

SI

☐

NO

☐

Otro (indique) \_\_\_\_\_

3) ¿Los niños y niñas de subnivel elemental entienden el significado de las figuras musicales?

SI

NO

☐☐

4) ¿Un nuevo diseño lúdico de las figuras musicales contribuiría a estimular la educación musical en los estudiantes de educación elemental?

SI

☐

NO

☐

5) ¿Cree Ud. que la música siempre ha desempeñado un papel importante en el proceso de la enseñanza aprendizaje?

SI

☐

NO

☐

6) ¿En el momento de la clase podemos identificar el desánimo de los estudiantes cuando revisan una partitura como tarea del profesor?

SI

☐

NO

☐

Otro (indique) \_\_\_\_\_

7) ¿Cree Ud. que utilizando los elementos de la naturaleza para rediseñar las figuras musicales ayudaría a la mejor comprensión visual?

SI

☐

NO

☐

Si escogió SI, determine porqué: .....

.....

8) ¿Cree posible incluir un nuevo método didáctico pedagógico de Educación Musical para los estudiantes del nivel elemental?

SI

☐

NO

☐

- 9) Sería factible para Ud. como docente de Educación Cultural y Artística permitir que los niños lleven un instrumento musical pequeño?

SI ☐ NO ☐

Otro (indique) \_\_\_\_\_

- 10) Que es lo que más aprenden los niños en clase de Educación Artística? Marque hasta tres opciones

<b>Tocar un instrumento</b>		<b>Escuchar música</b>		<b>Dibujar</b>	
<b>Cantar</b>		<b>Ver videos</b>			
<b>Leer música</b>		<b>Colorear</b>			

**Gracias por su Colaboración UTN 2017**





## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

### FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

#### ENTREVISTA

**Objetivo:** Identificar la factibilidad del rediseño gráfico de los signos y figuras musicales como proceso lúdico didáctico en la estimulación musical de los niños y niñas de educación elemental.

1. ¿Qué conoce sobre la asignatura de Educación Cultural y Artística?
2. ¿Sabe qué importancia tiene la asignatura de ECA en la educación elemental?
3. ¿Conoce la existencia de algún manual, método o libro que se refiera a la modificación del diseño musical?
4. ¿Cree factible la implementación de algún manual didáctico de enseñanza musical en los niños de educación elemental?
5. ¿Cree usted que se podría usar elementos de la naturaleza para rediseñar los signos y figuras musicales? (Cuales nos recomienda)
6. ¿Cree usted que se podría insertar una propuesta de lectoescritura musical en base al rediseño de los signos y figuras musicales?
7. ¿Cree posible que los niños y niñas de cinco a ocho años aprendan a reconocer las notas musicales a través de la lectoescritura en base a figuras con elementos de la naturaleza?
8. ¿Qué acciones podrían establecerse con la comunidad Educativa con respecto a la importancia de la música infantil?

**Gracias por su Colaboración UTN 2017**

## RESPUESTAS DE LA ENTREVISTA

### Entrevistado # 1

<b>Licenciado:</b> Freddy Paúl Jaramillo	<b>E-mail:</b> freddypauljp2@gmail.com
<b>Ciudad :</b> Ibarra	<b>Fecha de entrevista:</b> Lunes,
<b>Contacto:</b> 096 873 2000	<b>Lugar evaluación:</b> Centro Cultural el Cuartel

**Antecedentes:** Músico Productor, Segundo director de la Orquesta Municipal de Ibarra, Integrante y arreglista musical.

**1. ¿Qué conoce sobre la asignatura de Educación Cultural y Artística?**

**Respuesta:** Es una asignatura que fusiona la materia de música con las de otra especialidad (en General son materias unificadas)

**2. ¿Sabe qué importancia tiene la asignatura de ECA en la educación elemental?**

**Respuesta:** En esa edad el arte ayuda a descubrir el nuestro potencial cognitivo y motora de los niños.

**3. ¿Conoce la existencia de algún manual, método o libro que se refiera a la Modificación del diseño musical?**

**Respuesta:** No por el momento, tendríamos que investigar más, el ámbito del diseño es extenso

**5. ¿Cree factible la implementación de algún manual didáctico de enseñanza musical en los niños de educación elemental?**

**Respuesta:** Si tratamos de ayudar a los niños para que se motiven con la música pues diría que Sí.

**6. ¿Cree usted que se podría usar elementos de la naturaleza para rediseñar los Signos y figuras musicales. (Cuales nos recomienda)**

**Respuesta:** Sí, porque son elementos que se identifican con nuestro diario vivir, sería bueno que tomen en cuenta unos buenos ejemplos.

**6. ¿Cree usted que se podría insertar una propuesta de lectoescritura musical en Base al rediseño de los signos y figuras musicales?**

**Respuesta:** Si la investigación y la necesidad determinan que hace falta para que ellos intenten Descubrir colores, formas y símbolos pues diría que si se podría incluir.

**7. ¿Cree posible que los niños y niñas de cinco a ocho años aprendan a reconocer las notas musicales a través de la lectoescritura en base a figuras con elementos de la naturaleza?**

**Respuesta:** Los niños de ahora descubren el mundo solo, es por eso que respondiendo su Pregunta podríamos decir que si usaríamos un poco de este recurso que es el de enseñar con colores, con signos y con figuras podríamos identificar más aun la música.

**8. ¿Qué acciones podrían establecerse con la comunidad educativa con Respecto a la importancia de la música infantil?**

**Respuesta:** Que se vuelva a incorporar la asignatura musical como materia primordial, Tomando en cuenta que los niños y niñas están en toda su etapa de observación, y Que dentro de sus cabecitas lleven al arte como algo esencial en sus vidas.

#### **Entrevistado # 2**

Lic. Edgar Hidrobo

Músico Académico –Arreglista y Compositor Cotacacheño

#### **Entrevistado # 3**

Msc. Martha Hidrobo

Docente creadora de métodos y recursos musicales a nivel Nacional

#### **Entrevistado # 4**

Artesano. Jairo Achina

Diseñador Gráfico.